专题 ChinaJoy2014 走向游戏展会

焦点 微软X计划 Xbox的世代旅程

电脑游戏新干线

大众软件

09

2014年9月

读我懂你，悦享应用娱乐未来

39元 艾欧泽亚通行证 火爆抢购

最终幻想XIV ONLINE FINAL FANTASY

FF.SDO.COM

风靡全球27年
正式中国上市



盛大游戏 SQUARE ENIX





专栏评述 今年，我们不止有Showgirl——走向游戏展会的ChinaJoy2014

新品初评 罗技G402游戏鼠标 / 戴尔灵越11 3138触控笔记本 / AOC卢瓦尔LV372HIP显示器 / 威联通TS-251网络存储器

中国游戏报道 我们还是想做点不一样的东西——专访狂牛工作室

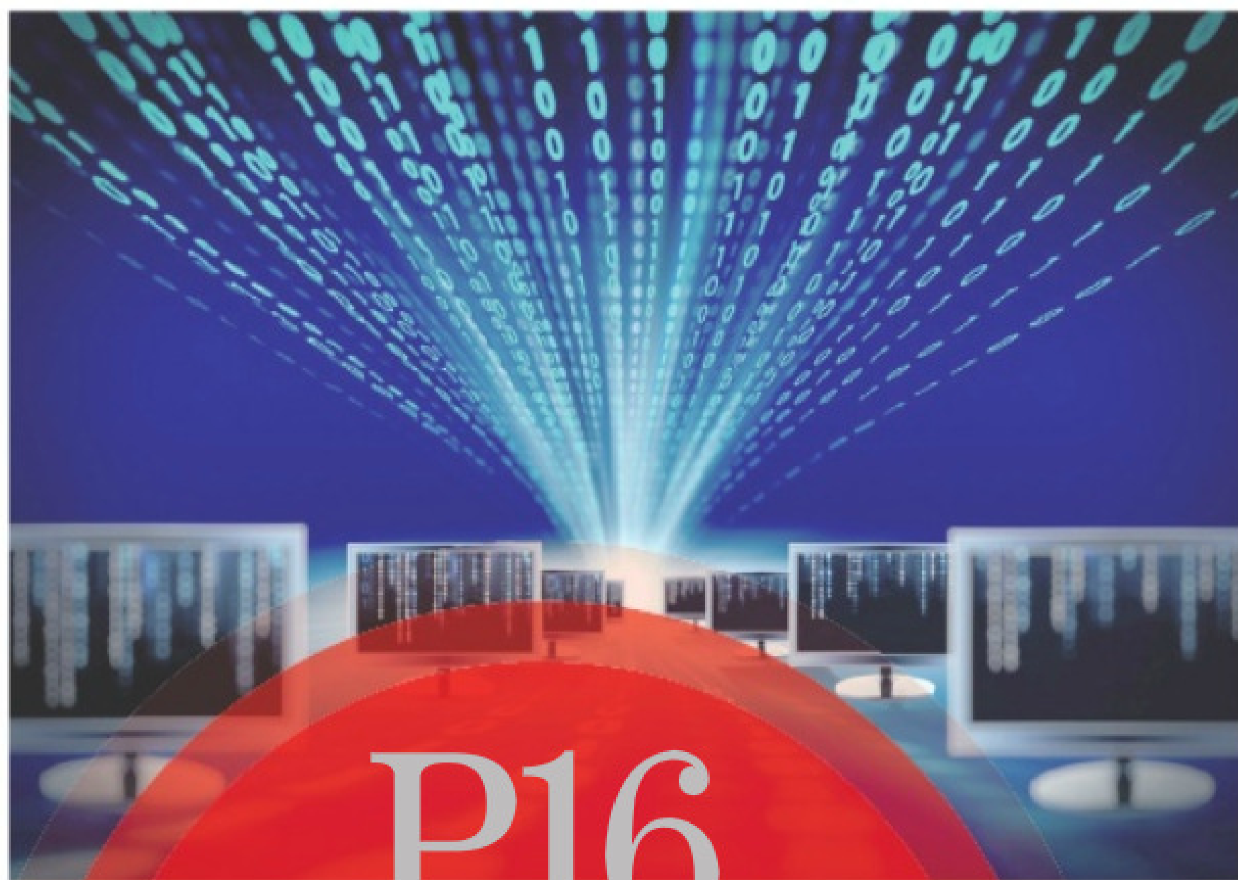
评游析道 "次世代"复古RPG / 战争与和平 / 牛皮是这样吹破的 / 合格的DLC

极限竞技 1100万美元背后的TI4野望 / 手游竞技能从TI4借鉴什么？



ISSN 1672-0148

国内统一刊号 CN45-1304/TP



P16

"数据之家"的变化

硬盘常常被看作是进化速度最缓慢的电脑配件，其实进入21世纪以来，这些对硬盘，或者说数据存储的刻板印象，正在不知不觉发生改变，从TB级别的硬盘与混合硬盘、闪存卡到USB移动存储，再到固态硬盘以及容量发展到TB级别的网络硬盘，新型存储已经得到越来越多的发展和应用，存储新时代正在加速到来。

P70

走向游戏展会的ChinaJoy2014

如果说往年的CJ大软小编们穿梭在波涛汹涌的展台之间打的是游击战，那么今年最大的不同就是小编们有了自己的据点，打的是阵地战。岁岁年年会相似，年年岁岁人不同。今年的CJ有许多例行内容，但也出现了不少新气象。



2014年9月 总第470期

本期目录



P86

我们还是想做点不一样的东西

当digmouse发现这家名为狂牛的工作室在北京招人的时候，扭头对我说："在一个专业的电竞论坛（TeamLiquid）招手游相关人员，你觉得他们靠谱么？"当了解到他们已经找到了曾经的"魔兽"知名选手shortround时，我们对这个不走寻常路的游戏制作组产生了浓厚的兴趣，并决定联系他们进行一次采访。

P102

微软X计划

今年9月，微软在更多的欧洲与亚洲国家发售Xbox One，下半年也会有《极限竞速：地平线2》《光环：士官长合集》《日落过载》等第一方大作登场，6月的新版开发套件中原本由Kinect预留的10% GPU资源也被释放给了开发者，Xbox One的路仍然很长，与索尼和任天堂的次世代之战，才刚刚上路。

前线地带

半月焦点

评游析道

在线争锋

极限竞技

桌面游戏

龙门茶社

读编往来

TOPTEN

快手利器
罗技G402游戏鼠标

■ 魔之左手

罗技推出专门针对游戏的G系列外设已经一年多的时间，尽管这些产品仍然威风不减当年，是玩家手中最出色的“武器”，但技术的进步和新的设计理念已经推动着新一代产品走上竞技舞台，G602、G502相继面世后，针对更低价位，更高性价比的G4xx系列新鼠标——G402也在ChinaJoy 2014展会上正式发布，并且在很多方面有着毫不逊色于同一代更高端产品的能力。

intel. Tt KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★☆

◆罗技（Logitech）◆已上市
◆299元◆附件：质保证书等◆推荐：中端RTS、FPS游戏玩家，喜欢高速移动鼠标的用户◆咨询电话：400-820-0338（客服热线）◆相似产品：罗技G502、精灵DeathTaker等



和其他新一代G系列鼠标一样，G402采用了与“传统”罗技鼠标圆润外形不同的设计，棱角分明的造型和壳体分割线让它更显个性，霸气十足。从G402的上方可以清晰地看到壳体的区域划分，中后部的顶壳因为不会用于抓握，但与汗液丰富的掌心接触，所以采用有利于排汗的材质，左右键则采用防汗污的材质。相对于高端型号，它取消了顶部按键和滚轮的左右卷屏功能，其他按键的位置与功能则基本类似



G402的顶部偏左侧新增了醒目的Logo呼吸灯，品牌形象更突出







G402两侧采用更利于抓握的高摩擦力和较软的材料，右侧因为指力略低，还增加了花纹以提高摩擦力（上图），让握持更牢固。它拥有8个可自定义按键，主要集中在左侧（下图），用食指和拇指控制，新一代游戏鼠标新增的精瞄按键在按下时使用最低DPI，松开后马上恢复到之前的DPI水平，可在快速移动与精确狙击模式间快速转换



G402底部采用带有罗技Delta Zero技术的光学传感器，结合动作感应器如陀螺仪、加速计等（合称Fusion引擎混合传感器），加上内置32位ARM处理器的综合处理，让它能够实现500IPS（英寸/秒）以上的稳定跟踪速度，大约相当于每秒移动12.5米，完全可满足最高端职业玩家高速挥动时的需求，四个脚垫则提供了顺滑稳定的移动手感



在罗技提供的最新版驱动程序中可进行G402的各种设置，分辨率最高可设置为4000DPI（点/英寸），能进行超高速鼠标移动，最低的240DPI则适合习惯高速移动的玩家和游戏，实现高速又精确地定位。其DPI默认为4级，最高可预设5级，DPI灯默认为关闭，只在切换时点亮，当然用户也可选择一直开启



新版罗技游戏软件提供了速度测试功能，在常见尺寸的鼠标垫上，我们最高只甩出了4.2m/s的速度，购买了这款鼠标的朋友不妨通过我们的微博和百度贴吧等处炫耀一下自己的成绩，大家可以注意只使用光学传感器的最大速度

G402的重量为107g，比G500等高端产品略轻一些，也不支持增加配重，在罗技游戏品牌鼠标中算是手感相对较为轻盈的，特别适合高速甩动，在高速追踪能力和光滑的脚垫配合下，其移动速度和定位准确性、稳定性都相当不错。外壳的多种涂层和材料，则让用户在牢固掌握的同时，明显减少手汗和污渍对使用的影响，例如长时间游戏后，手汗较明显的用户就会发现使用键盘的左手虽然掌心并不紧密接触键盘，但显得更加潮湿，掌握鼠标的右手却相对干爽。

总结： 内置传感器和ARM处理器让G402更具智能性，成为一款相当独特的鼠标产品，尽管定位于主流，但其高速追踪能力，数据处理能力等甚至高于更早推出的同一代更高端产品，相信从G402中得到的经验，也将反馈给今后的高端产品，并应用于后续的罗技游戏鼠标产品中。P

便携触控轻松享

戴尔灵越11 3138触控笔记本

■ 魔之左手

intel. KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

◆戴尔（Dell）◆已上市◆3999元起
◆附件：充电器、质保证书等
◆推荐：追求便携性和性价比，习惯数码玩法的年轻商务、学生用户
◆咨询电话：800-858-0619（售前咨询）
◆相似产品：三星915S3G等





↖灵越11 3138采用11.6英寸屏幕，分辨率1366×768，支持10点触控，屏幕顶部带有摄像头和双降噪麦克风，让视频通话更清晰

随着智能数码设备的普及，年轻的电脑用户更多使用的是触控操作的手机、平板电脑，反而感到不太适应传统电脑的键鼠操控方式了。好在对触控操作进行了优化的Windows 8操作系统也及时推出，大量支持触控操作的电脑成为数码玩家的最爱，其中戴尔新的灵越11触控笔记本就同时具备了便携性与触控体验，以及相对较完备的数码中心能力。最新的戴尔灵越11 3000分为两个系列，即支持触控的“传统”笔记本和变形本，后者更偏向于典型的数码应用，而本文介绍的前者则更偏重传统应用。



灵越11 3138外壳采用亮眼的金属涂层，与内部沉稳的黑色既冲突又融合、圆润的尾部也和方正的前部造型相映成趣

主要配置规格	
处理器	英特尔赛扬2955U@1.4GHz（Haswell核芯，双核双线程）
显示屏	11.6英寸（分辨率1366×768，10点触控）
内存	2GB DDR3L 1600
显卡	英特尔核芯显卡
硬盘	500GB 5400rpm硬盘
无线网络	802.11a/b/n，蓝牙4.0
接口及扩展	USB 3.0×2，USB 2.0，HDMI、有线网络接口、耳麦接口、多合一读卡器等
摄像头	前置摄像头
操作系统	Windows 8.1
重量	1.45kg，旅行重量1.79g（含电源、充电线）



灵越11 3138接口在同尺寸产品中是比较丰富的，特别是左侧的双USB 3.0接口，可明显提升数据交换速度，更大的电流也特别适合为数码设备进行充电。另外HDMI和有线网络接口特别适合在办公室、宿舍等固定位置搭配大尺寸显示器及稳定高速的有线网使用





←↑灵越11 3138采用底部和尾部散热，让高热部分尽量远离操控面。底部两侧斜向下方的扬声器则可借助摆放的平面回响加强声音效果

标准测试成绩表		
PCMark 7	总分	1979
	创建能力	2978
	计算能力	6232
MediaCoder视频转换*	速度	2.4X
	压缩比例	1.19:1

注*：此项得分越低越好，其他项目得分越高越好



灵越11 3138采用小尺寸的键盘，将大量快捷操控键集成在F1～F12键上，并且将电源键置于侧面，以便为触控板留下更大的面积。它采用的巧克力块式键盘间距较大，可减少因键帽尺寸压缩造成的误击



Dell为这款产品提供了McAfee杀毒软件、Dell备份（如图）和在线服务等多款配套软件，方便用户使用

在实际测试中，灵越11 3138的电池续航能力可圈可点，日常文件和文本等操作时可连续使用8小时左右，以75%亮度和音量可连续播放6小时左右的720P视频（保留15%电量）。在视频播放或较高负荷测试后，其底面温度只有40℃左右，除了夏季外，进行膝上使用完全没有问题。在平时使用时我们完全可以直接合盖而无需关闭电源，它的深度休眠耗电极低，待机一个月没有问题，而且开盖后只要3秒左右就能从休眠状态进入系统，深度休眠的唤醒时间也在10秒以内。

灵越11 3138为实现触控不得不牺牲了厚度与重量，其厚度达到了21mm以上，重量则为1.45Kg，因此应该被归入轻薄型笔记本而非超极本，不过总体而言仍然是一款比较便携的小尺寸笔记本电脑。

从配置看，这款产品更强调可用性和低价格，尽管Haswell核心的赛扬已完全可满足日常娱乐和办公应用的需求，不过2GB内存对Windows 8和现在的主流应用来说略显不足，可考虑自行增添一条内存。

总结： 这是一款价格相当有优势的轻薄型触控笔记本，尽管性能并不算很强大，但日常办公与学习，或者支持移动数码设备都完全没有问题，触控操作在一些应用中还能带来一些特别或快捷的体验。

秀外慧中
AOC卢瓦尔LV372HIP显示器

■ 魔之左手

AOC的卢瓦尔（Luvia）系列显示器，从其名称就能感到是其追求品质与格调的产品，在这一系列中，我们可以感受到不同于游戏和一般家用、办公显示器的设计特色，也能看到AOC在高端设计与制造领域的最新成果。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

◆AOC◆已上市◆2099元
◆附件：变压器、HDMI视频线、质保证书等
◆推荐：追求优雅时尚和显示效果的高端用户、使用多屏显示的用户◆咨询电话：400-887-8007（服务专线）◆相似产品：三星S27D590P、飞利浦274E5QHAW等





LV273HIP是卢瓦尔系列显示器的最新产品之一，它采用27英寸AH-IPS面板，分辨率1920×1080，黑色与银色搭配的的外壳，相对小巧的底座，使其外形显得相当简洁流畅



←LV273HIP不仅采用了轻薄的LED面板，还拥有超窄边框，且边框很薄，几乎和面板表面齐平，不仅让画面显得更加凸显，而且在使用多显示器时画面显得既紧密，又不会被边框遮挡



→LV273HIP并没有走超薄显示器的路线，背部带有明显凸起，柔和优美的曲线过度和金属质感让这一部分更像是背部的装饰，同时背部凸起容纳了向下的接口，避免背部直接开口影响整体感



LV273HIP没有采用时下流行的触摸操控键，而是在面板的右下使用了比较独特的按键设计，较大的间距、明显的回弹力和圆滑的触点，使其手感和触摸辨识能力都比常见的触控或按键更好



LV273HIP拥有D-Sub、DisplayPort视频接口，以及双HDMI视频接口，其中一个HDMI接口（HDMI1）支持MHL功能，可连接快速移动设备进行图像播放。它还支持音频输入输出，内置两个3W扬声器



LV273HIP采用较传统的支架，只能进行-3°～24°的俯仰，不能进行高度调节和左右、平面旋转，支架与底座的连接同样使用了优雅的弧形过度，小巧的束线器则可避免背后线缆的杂乱和缠绕

在开启DCR丽比技术的情况下，LV273HIP拥有高达5 000万:1的超高对比度，亮度则为250cd/㎡，响应时间5ms。它提供了DCB活彩技术，有全色、肤色、绿色、蓝色和自动5种色彩增强模式，还可预设游戏、文本、电影等亮度场景模式，也可通过Clear Vision功能，增强低分辨率的画面和文字的清晰度。

在实际使用中，这款产品的色彩显示效果令人满意，亮度均匀、色彩鲜艳，可视角度出色。需要注意的是，由于超窄边框的强度问题，其面板侧面实际上有其他加强措施，因此在显示画面时，面板周围有4mm左右的黑边，画面并不会完全延伸到边框。另外其内置扬声器效果相对有限，无法和一些内置较高品质大功率扬声器的产品相比。

总结：LV273HIP是一款优雅时尚同时又相当实用的大尺寸显示器，其外形与配置等都在尽量追求更高品质和更有前瞻性的应用能力，例如它提供的DisplayPort接口，在这一价位类似产品中就相当少见。

全能家庭网络中心
威联通TS-251网络存储器

■ 青岚

炫目度：★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★☆

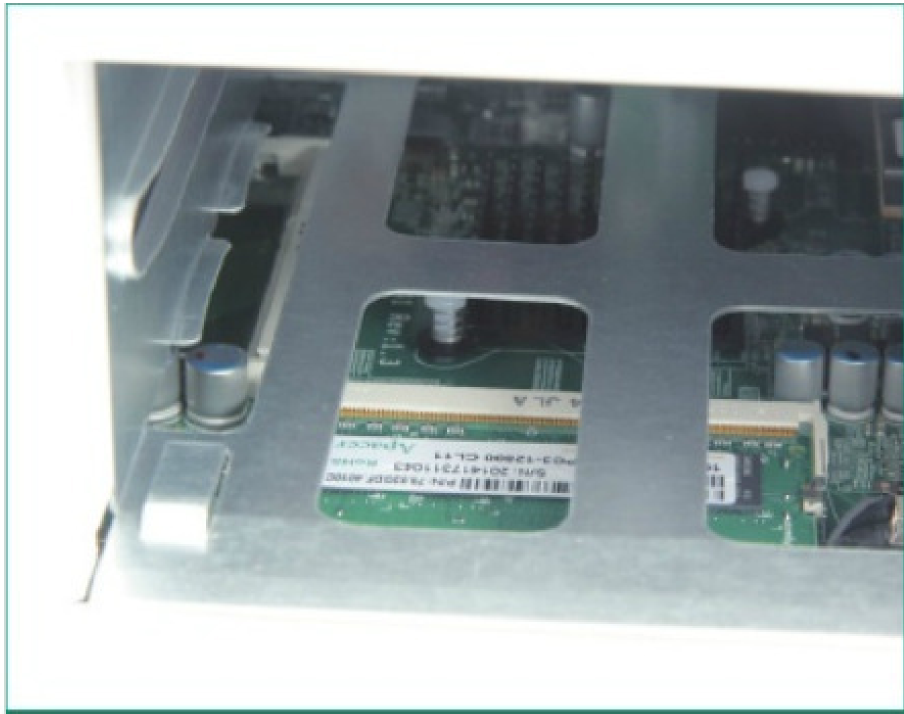
◆威联通（QNAP）◆已上市◆4999元
◆附件：变压器、质保证书等
◆推荐：高端SOHO用户、资金充裕的家庭用户◆咨询电话：400-028-0079（服务热线）
◆相似产品：威联通TS-269 Pro等

作为知名的网络存储器（NAS）厂商，威联通科技很早就开始推出智能化NAS设备，例如我们曾经介绍过的TS-220等，这些设备可以通过开放性的自有操作系统QTS，进行更自由的操作和扩展应用。最近威联通又推出了采用英特尔赛扬处理器的TS-x51系列产品（x指硬盘数），在性能和功能方面进行了进一步提升，特别是提升了多媒体处理能力并提供了外接播放功能，成为真正全能的家庭网络中心。





一般来讲，双硬盘和4硬盘的NAS因为相对低廉的价格和齐全的功能，是家庭和SOHO应用的首选产品，在TS-x51系列中，这两种产品也采用了更适合家庭与SOHO环境的家电式白色外壳。我们的样品为TS-251，体积更显小巧，前面板只有电源与备份按键和一个USB 3.0接口，非常简洁易用



TS-251使用相当标准的PC架构主板，用户甚至可以更换内存，最大可扩展至8GB，进一步提升性能





TS-251的硬盘托架可安装3.5英寸和2.5英寸SATA硬盘、SSD。另外它也能够通过USB移动存储设备、威联通扩展NAS等扩充存储能力



TS-251可使用单硬盘、双硬盘模式或JBOD、RAID 0/1磁盘阵列。其接口速度为SATA 6Gb/s，支持热插拔，只需扣出硬盘面板上的锁扣就能直接拉出硬盘



在TS-251的背部带有HDMI视频输出接口，用户可以连接电视或其他显示设备，安装视频播放器或浏览器后，可通过它直接播放内部存储或网上的视频内容。其背部还配置了高速的USB 3.0接口，另外以双千兆网线接口配合多IP设定等功能，可进一步提升网络连接能力



TS-251使用的双核心英特尔赛扬处理器主频高达2.41GHz，加上1GB DDR3内存，是目前为止威联通性能最强大的家用NAS，除了能扩展其应用能力外，也加强了转档等旧有功能，我们将一部9.3GB的1080P影片转档为适合移动平台的720P MP4格式文件，用时仅有32分钟，与在中等配置电脑上直接进行转码（不使用Intel、NVIDIA等芯片加速）的速度基本相同



在网络速度测试中，使用千兆路由器和SSD硬盘，文件传输速度在110MB/s～120MB/s之间，基本达到了千兆网络的极限



HD Station是TS-251等威联通新一代多媒体NAS的特色功能，通过安装视频播放软件和浏览器，进行或网络多媒体文件的播放，对视频监控的管理也归入到了这一功能中



作为开放式的操作系统，QTS已经积累了大量自有和第三方应用，通过这些应用，TS-251的能力可以不断提升，从最基本的文件下载和备份、文件管理，到娱乐、商业、教育、通讯、监控、家庭自动化……各种网络与内容服务



TS-251可进行因特网服务，让用户离开家后也可以随时享受到私有云服务，对各种设备上的数据进行随时备份，或随时存取TS-251上的文件，播放TS-251上的多媒体内容等。另外它还支持备份功能，例如备份到网络服务、备份到USB存储设备、备份到其他NAS等等

在实际使用中，TS-251给人的感觉已经和“标准”的NAS相差很大，其实更类似于配置齐全的HTPC，不过体积更小、更安静，如果安装大容量内存的话，它甚至可以很好地用虚拟模式运行其他操作系统，使用更灵活。

总结： TS-251是目前性能最强大的家用级NAS，当然其价格也是顶级水平，其实从性价比来看，资金充裕的用户不妨考虑TS-451，在价格高1/5的情况下，内存和硬盘的扩展能力都大幅提升。

网吧，一个80后熟得不能再熟的名词。今天，通过一位网吧业主的亲身经历，让我们看看一家网吧是如何建成的，需要的是哪些物力、人力与心力。

夕阳下的边缘
一家网吧的重生记

■湖北 于老板



网吧，一个80后熟得不能再熟的名词，在中国大地上经历了14年风风雨雨，走到今天早已是一副夕阳产业的姿态。在精神文化生活堪称贫瘠的21世纪，它承载了太多它该或不该承载的关注，此时坚持经营此行，的确需要更多的坚持。

2002年6月16日凌晨，当是年不到17岁的陈晓丽打开OICQ的软件，看见她的"弟弟们"发来"姐，我们去烧网吧，等我们"的时候，她的回复只有三个字"小心点"。当她结束通宵，昏昏欲睡地走在回家路上时，蓝急速网吧里25条年轻的生命已经消失在熊熊烈火中。五块钱的汽油，一个空的雪碧瓶子，因为被网吧老板目睹抢钱而拒绝自己上机，这三个事件就这么轻描淡写地改变了一个行业。历经整整12年，网吧行业如同坐上过山车一样，大起又大落，现已进入了细分竞争、薄利多销的阶段。

在一线城市，网吧的服务、硬件、装修环境与软件系统早已发展到高水准，在经营模式和主营业态上都做了很多积极的探索。即便这样，网吧在一线城市的惨淡经营也是一个不争的事实。但放眼笔者所处的三四线城市湖北荆门，网吧行业的整体水平基本处于大城市2004到2006年的水准，某些方面甚至更低。举例来说，西安市各大网吧在2003年前后几乎家家养战队，而荆门市的网吧电竞之路似乎才刚刚起步。而当上海市的网鱼网咖早就褪去奢华外衣，转向Loft式软办公环境的时候，荆门市的网吧才刚刚实现宽敞明亮。这种现状，把握得好，可以延续一线城市2006到2010年的经营水准，把握得不好，则举步维艰。因此，三四线城市的网吧行业在如今这个转折点，面临的挑战更加艰巨。

笔者经营的长林网络，就正处于这种转型的节点，面对的是未知，迎接

的是挑战。当周围网吧纷纷装修升级之时，长林网络并没有急于跟进，而是展开了全面而详细的筹划工作：

1.装修风格的确定：这是最复杂也最难以把握的一点，当看到周围网吧一窝蜂地走土豪风，大量使用镜面材料与暖色系冲击眼球的时候，长林网络决定使用凡德罗·包豪斯的简约现代风格，独树一帜。

2.核心设备的选择：核心设备，包括交换机、路由器、服务器。唯一应该关心的参数就是IOPS（每秒读写操作次数）。这不是固态硬盘单纯能解决的，合理的内网参数设置，服务器的后台配置，都会对此产生至关重要的影响。

3.主营业态：以聊天为主的网络应用早已过时，现阶段的消费需求极端偏向于游戏娱乐。因此附加值的寻找成为第一要务。

4.客户机的选择：单纯比拼客户机的配置已经不能在用户体验上带来更进一步的提升。90帧和100帧的区别，肉眼早就无法察觉。应更多关注外围设备所带来的用户体验提升度。

这四点各自独立又相辅相成，当你决定什么都学对手的时候，已经注定了你要打价格战的悲惨结局（什么都一样，只能拼价格）。所以，这次长林网络的改造升级，以差异化和用户体验为核心，以品位和格调为建设主线。

装修风格的确定与施工

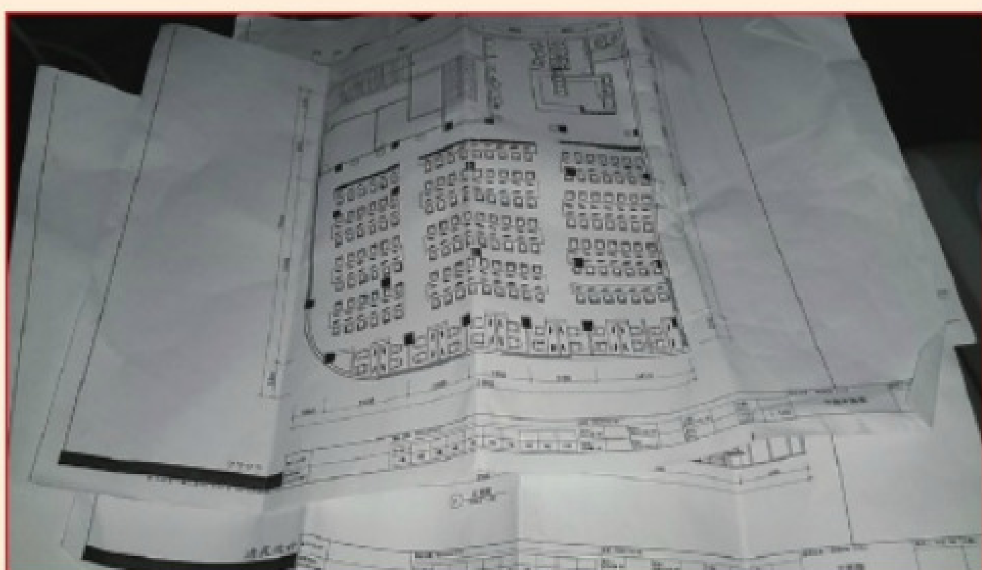
前文说过，这次装修采用了凡德罗·包豪斯理念，这种风格的代表作就是苹果专卖店的装修，简约的空间切割与木质感对产品金属质感的衬托显得极为纯粹。这种设计风格的成型，无外乎两点。

1.色彩

2.造型

★小知识：什么是包豪斯风格

“包豪斯”是德文Bauhaus的音译，原是1919年在德国威玛成立的一所工艺美术学校的名称。其突出特点便是“简约大气”与“现代主义美感”。后来，这种风格从建筑学逐渐下沉至软装和场景表现领域，现在普遍把“包豪斯”归纳为一种理念而非狭义上的风格。为了实现这种艺术诉求，本人找到央美毕业的好友，在严格控制预算的前提下，进行网吧装修的设计与施工。



包豪斯风格始于德国建筑学概念





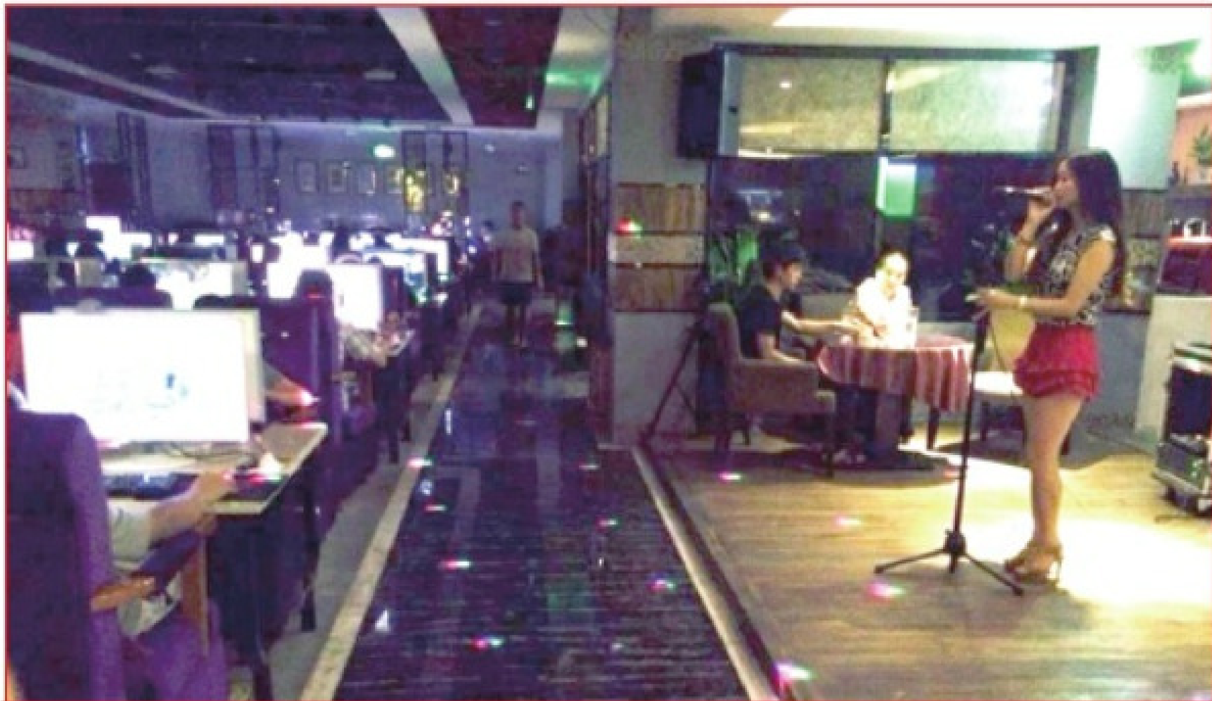
从色彩上来说，为了做出差异，首先要做的就是摒弃暖色调与繁复风。暖色调所谓的温馨舒适，在经过本地网吧滥用后已经形成了视觉疲劳。而在暖色调氛围中随意夹杂的繁复镜面点缀，更让这种情况雪上加霜。经过大量案例的比较和分析，立足于包豪斯理念，装修的色调更应偏向科技感、冷色调，并辅助以视觉上的合理划分，让玩家沉浸在相对爽目轻松的环境里，这对于情绪的控制和风格的营造显然



十年网吧，背负了许多，走过了许多



长林网络经过重新装潢修缮得以复活


长林网络从一开始就没有准备走同行网吧的装修路子


苹果专卖店展现了典型的包豪斯风格

更为合适。

从造型上来说，长林网络属于大开间框架式结构，一定要配合色彩做好空间的切割，吊顶的造型是重中之重。通过立面色彩和吊顶的配合，把凡德罗·包豪斯的精髓表现出来。

施工过程中，各个工序的衔接，上下水、电路和消防设施的安装是重中之重。这些基础工程若有差池，轻则影响经营，重则停业整顿。而装修材料的购买务必做到货比三家，在市场均价水准下，切勿穷杀猛砍，这样，材料商只会用偷工减料的办法保证自己的利润。

此外，装修造型中还有一个神秘的角色参与其中，不着急，下文自会揭晓答案。

核心设备的选用

1.客户机

前文说过，长林网络已经确定了差异化并以用户体验为核心诉求，那么在客户机的选择上自然不敢怠慢。CPU和内存选用了E3-1230V2+8G，显卡则经过多方测试和比较，选用了OEM 660TI，1152SP的单元数量远超GTX660标准版，实际表现能在2K分辨率下征服所有网游。3DMARK11测试X2700分上下，相较于GTX760的X2900分，性能差距不到6%，而价格却相当于GTX760的55%（800多元购入）。更重要的就是这卡实在凉快省电，单6PIN，对12V输出的要求不到150W。


核心硬件决定了网吧的网络服务质量


优秀的网吧管理软件可以让管理事半功倍

在外设这一用户体验的重头戏上，从头到尾贯彻一定要让玩家“看得见、听得到、摸得着”的核心思想（可以实现更好的竞技体验）。这三点，对真正意义上的专业玩家极端重要，看似不起眼的外设不仅能让玩家发挥如虎添翼，更能起到精准划分市场的重要作用。

看得见：还记得上文中提到的参与了装修造型的神秘角色么？是的，这就是经过市场三年检验的苹果MC007 2K分辨率显示器。无论是外观还是铝材的独特色彩质感，苹果的工业美学和包豪斯风格可谓是完美结合。而在实际测试中，无论是视频还是游戏，无论是色彩还是对比度，这款MC007的表现都可谓令人惊叹。在《英雄联盟》里，人物的头发、衣服上的扣子、鞋带、身上的小挂件看得一清二楚，让专业玩家精确的走位和技战术发挥显得更加得心应手。也无怪乎苹果的显示器成为世界顶尖设计师的唯一选择，好莱坞多少个亿的大片都是用它剪出来的。既然东西这么好，那么唯一的拦路虎就是价格因素了，经过谷歌的大范围搜索，长林网络最终确定在一家北美最大的Outlet经销商处采购，经过半个多月各种时差E-mail沟通以及忐忑等待一个月的清关时间后，终于到货130台Outlet版MC007，价格仅为全新的40%。

小常识：何为Outlet

Outlet是指在国外出售的在15天内退货的产品。在国外，产品只要不满意是可以无条件退货的。还有就是柜台展示机下架的产品，因为已经拆封，所以不能算全新。官方通常会将此类产品回收、清洁，重新按照新品出厂标准低价抛售，且提供与新品相同的质保服务。


Outlet产品价廉物美，MC007的表现令人满意

听得到：本想用赛睿西伯利亚，但考虑到这款耳机的延长线声卡在防盗上的先天劣势，退而求其次采购了模具通用的IceMAT。由于单元质量更胜一筹（钕硼磁铁），在实际听感上，获得了比西伯利亚更为精准的定位和回馈。

摸得着：周围网吧都在使用山寨仿赛钛客和雷蛇的鼠标键盘。你能仿到外观，但你仿不到人家的性能。即便是做得比较好的国内二三线品牌，也仅仅停留在安捷伦微动这一层次，要知道，哪怕是雷蛇最低端的炼狱蝰蛇，都已经用上了50多元一粒的日产灰点微动，品质的差异不是一点两点。另一个重要外设键盘则果断采购了WE战队官方产品iRocks，薄膜结构并没有影响其出色的手感，富有特色的分离式全向受力轴承是国产品牌里难得一见的创新。而鼠标则采购了炼狱蝰蛇和更高一档次的帝王蟒进行混搭，欧亚手型全兼顾，强大的官方驱动配合无可挑剔的用料，为玩家在竞技游戏里的发挥保驾护航。

2. 收费系统

湖北省的网吧收费系统由省公安厅统一登记安装，为任网游公司的龙管家。网吧软件的功能差别不大，主要作用是防破解逃费，便于规范管理，软件的选择由有关部门规定，所以在这方面并没有太多可说的。

3. 监控系统

一套完备的监控系统可以帮上网吧业主很多忙，无论是抓小偷小摸，还是确定突发事件权责划分，离了监控系统都是不行的。

4. 无盘系统

无盘系统是值得详细介绍的部分。无盘，顾名思义就是没有硬盘，这种方式的技术基础为Intel在1999年公布的PXE（预启动执行环境）。这种技术省掉了每台客户机的硬盘投资，在防病毒、系统更新、运行速度、日常维护方面有巨大的优势。

在无盘系统没有广泛使用之前，有盘客户机的环境与普通电脑无异：系统和游戏文件均存放在本地硬盘上，由还原软件或还原卡保护：系统和游戏若要更新，则需一台台调试，或通过更新服务器网络克隆。这种方式效率极低，并且保护原理早已破解，一台机器染上病毒后，很快便能将内网完全堵塞。因此，有盘网吧的系统维护曾经是让每位业主头疼的噩梦。

反观PXE无盘技术，从底层来看，直接介入BIOS，模拟出独立的数据通道。因此可以实现任意数据流传输，完全支持主流的Windows、Linux、Mac Os甚至UNIX系统的远程启动。而从软件层来看，数据流基于TFTP协议传输于TCP/IP架构下，足够快速和稳健，是网吧应用的不二之选。在PXE环境下，服务器端只相当于一个静态的FTP服务器，不执行任何客户机发回的数据，因此，安全性高到离谱。

目前市面上主流的无盘软件有“网维大师”“方格子”“i8”“一点通”和“易乐游”等。各家无盘软件的性能



吊顶决定了一家网吧的风格走向

和功能相差巨大，长林网络之所以选择“易乐游”部署此次升级，主要考虑以下几个方面。

首先，“易乐游”平台是湖北省盛天娱乐公司旗下产品。镜像服务器的链路速度在省内有先天优势，游戏的更新下载速度非常快。其次，“易乐游”引入了整合型系统包功能，这个功能允许各种不同配置的客户机驱动完全整合，无论是AMD平台还是INTEL平台，全网吧通用一个系统包，进一步减轻了维护的负担。第三就是“易乐游”的本地服务质量，在主场湖北，即便是荆门这种三四线城市，易乐游的工作人员也能做到24小时响应。而且不光是故障响应，哪怕是你想对系统做个性化的修改，也会上门辅助。这里特别赞一下给长林网吧做维护的金师傅，从做水晶头到换键盘鼠标，各类大小琐碎事情都逃不过他的法眼，可谓是干一行爱一行的典范!

好马配好鞍，为了发挥这套无盘系统应有的性能，在服务器的配置上也丝毫容不得马虎。服务器配置如下

CPU：E3-1230V2

内存：16G ECC-REG内存

系统、镜像：160G INTEL X25V固态盘

热门读盘：1TB 三星840EVO固态盘

回写盘：160G*3 INTEL X25V固态盘主板软阵列

普通读：3*480G 希捷1.5K SAS盘+LSI硬阵列卡

冷门读：2TB 希捷企业级硬盘

经过IOPS计算，本套服务器带机量在350台左右，对于一家150台的中等规模网吧，已经是绰绰有余。

5. 路由器的选择

说到路由器，不得不提QOS（网络服务质量）技术，这个技术可以保证网速按需分配，并且有效锁死P2P软件的线程并发，对窄带应用频繁的网络游戏保护非常好。但此技术本质是分析并预测网络行为，因此对路由设备的计算能力要求较高，普通民用级路由器即便带QOS功能，也是肯定无法胜任网吧应用的。

说到这里，强烈推荐Wayos的软路由系统。软路由一般由普通PC机搭配路由软件组建，最突出的特点就是多网卡与灵活的算力搭配，可以满足网吧复杂的内外网环境。实际测试中，直接在内网客户机上对路由器进行DDOS攻击时，内网Ping也没有高于1 ms。

6. 交换机的选择

千兆交换机显然已经不能满足核心数据交换的需求，光纤万兆交换机乃是必选配置。在采购中必须Pass掉不带数据回路保护功能的产品，否则内网会经常遇到让人莫名其妙，根本排查不出原因的故障。于是托人从日本带回5台日立光纤交换机，两两汇聚，十根轻巧的光纤达成了十万兆内网成就！

软实力的构建

1. 员工制度

在忙完硬件设施的采购和安装后，对于员工制度的制定和执行就是迫在眉睫的事情了。在这个方面一向非常反感直接搬来五百强的内训资料或者整什么玄乎的无为之治。网吧人员管理，必须立足现实，做好执行上的短平快。这其中包括但不限于：岗位工作流程、文明用语规范、员工奖罚制度等。

2. 统一VI

一个现代化的VI设计可以极大提升网吧的形象和正规性，从门头到吧台背景墙，从员工制服到宣传资料，从开机画面到桌面的统一展示，都应将VI系统布置到位。

3. 练就一批合格的网管队伍

网管曾经是很多80后的工作梦想，沉浸式的工作氛围曾让每个热血青年心向往之。可以说网管的日常工作可以大致分为以下几类。

商品的递送。“网管，XX号拿两瓶矿泉水，泡两碗面来”或者“XX号提50QB来”是此类工作的特点。

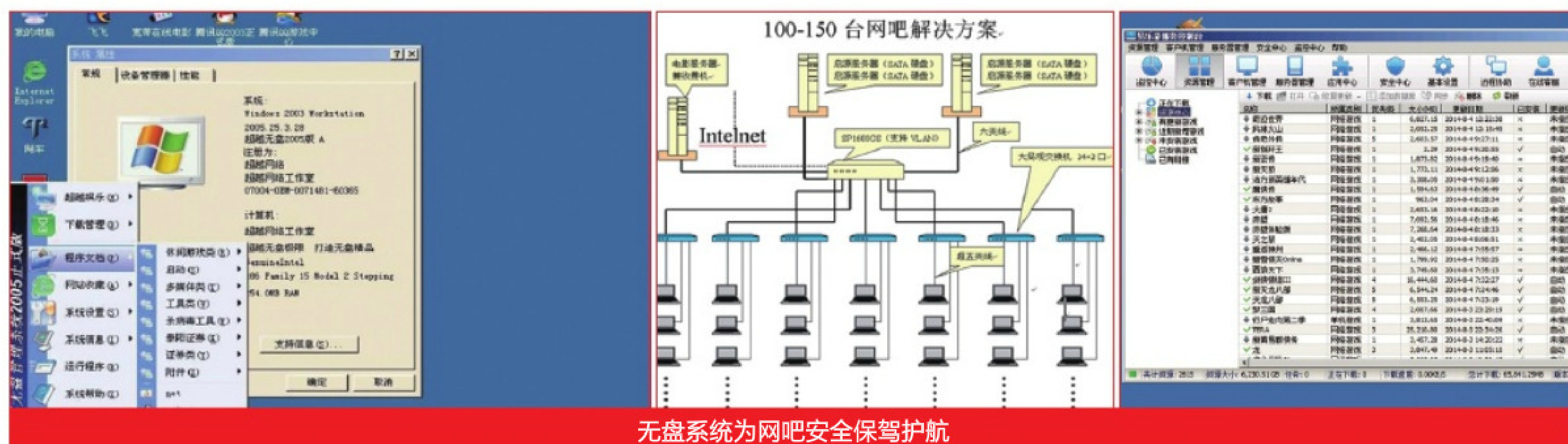
内场情况的监督。作为一个合格的网管，需要时刻监督小偷小摸、超时上网、设备的维护保养状况，要做到耳听六路眼观八方。

技术问题的处置。绝大多数顾客

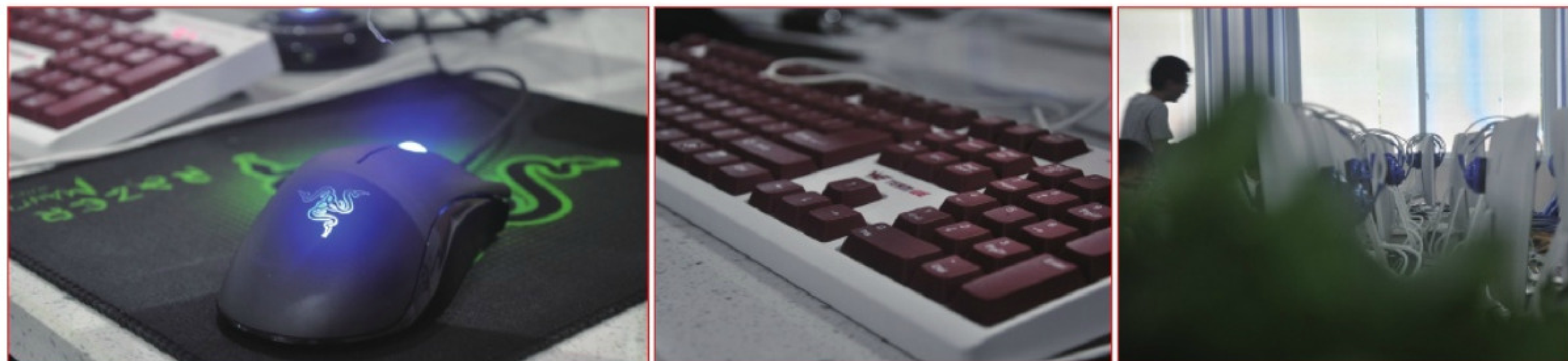




键盘鼠标是用户能够直接看得到摸得到的体验



无盘系统为网吧安全保驾护航


长林网络的键鼠与耳机，这是用户第最直观体验到的服务

对技术类服务的需求停留在换个键盘、换个耳机的层次上。间或也有一些顾客扯皮要求下载一点QB的，但归根到底，机房的整套软硬件才是需要网管随时关心注意的地方。这里出问题，轻则无法正常营业，重则损失价值不菲的核心设备。作为一名店长——网管复合型人才，笔者在从业几年中遇到过许多匪夷所思的问题，光纤被老鼠咬断，死活查不出断网原因；热插拔硬盘的时候，不慎滴汗报销整套服务器主板；服务器硬盘逻辑坏道导致客户机开个机都要十来分钟；路由器的Arp绑定错误，导致所有机器上不了网；最夸张的一次就是服务器两年没清灰，拿出吹风随便吹了吹，结果死活开不了机——经过检查，发现电源和板子内存悉数报废……

对于第一类工作，要求网管有两条飞毛腿，能及时对顾客需求做出响应。第二类则要求网管有一对千里眼，能对场内发生的事情做到明察秋毫。第三类则对网管的专业技能提出了较高要求。基本上，要做到能处理一个网吧的各类大小故障，就要努力成为一本百科全书。故障发生时，要在一分钟内判明故障原因，两分钟内制定检修对策的能力，这个能力，学校教不会，只能从工作中积累学习。而这对很多网吧老板来说都是不太可能的事情，因此，运维公司遍应运而生。还记得上文提到的金师傅么？此人从8086时代开始接触电脑，曾供职于电信核心机房，20多年的运维做到今日，已经成了网管中的战斗机。以一己之力负责荆门市以及周边乡镇170多家网吧的维护工作，靠着维护生意在荆门买房安家，这恐怕已经是万里挑一的网管专家了。

所以说，任何一个行当，做到极致都能够有所成就。在金师傅影响下，长林在网管队伍的搭配上自然不敢怠慢。首先店内配备两班网管处理商品递送和监督内场情况，其次店长18小时驻店时刻对机房进行维护，最后实在遇到疑难杂症，还有网管中的战斗机可以伸出援手。此种360度全方位的网管配置，可以最大限度保证网吧的正常运行。

如今的网管早已告别了暗无天日、烟雾缭绕的工作环境，无盘技术等的普及也让工作难度进一步下降，回望过去，只能说是感慨万千。

总结

经过一个多月的紧张施工，长林网络得以重新开业。包豪斯风格的网吧环境是否受玩家认可，精心配制的键盘鼠标是否让玩家满意？终于到了实践检验的时刻。

今日的网吧，主要功用已经与往年不同。电子竞技与传统体育共同的追求目标：超越、拼搏、不屈、坚韧……诸多的契合点都让二者间的界限不再如人们印象中的泾渭分明，人们在网吧草根玩家的身上，看到的是满满的正能量，而这些积极向上的信息，正随着网络在电竞爱好者中传递。

网吧行业从蓝急速事件一路十余年风雨走入今日，一直背负着“原罪”，无论经历多少汗水和泪水，从来不会有任何人过问。而伴随电子竞技十余年的积淀，玩家对网吧专业性的要求却早已今非昔比，我只能时刻提醒自己，不要忘掉对竞技体验神经病般的要求。

“始于玩家，赋予玩家。”雷蛇的这句宣传语短小精悍，它告诉了每个人起点和终点，但路始终是要自己走的。

且行且珍惜吧。

特别策划

“数据之家”的变化
存储新时代

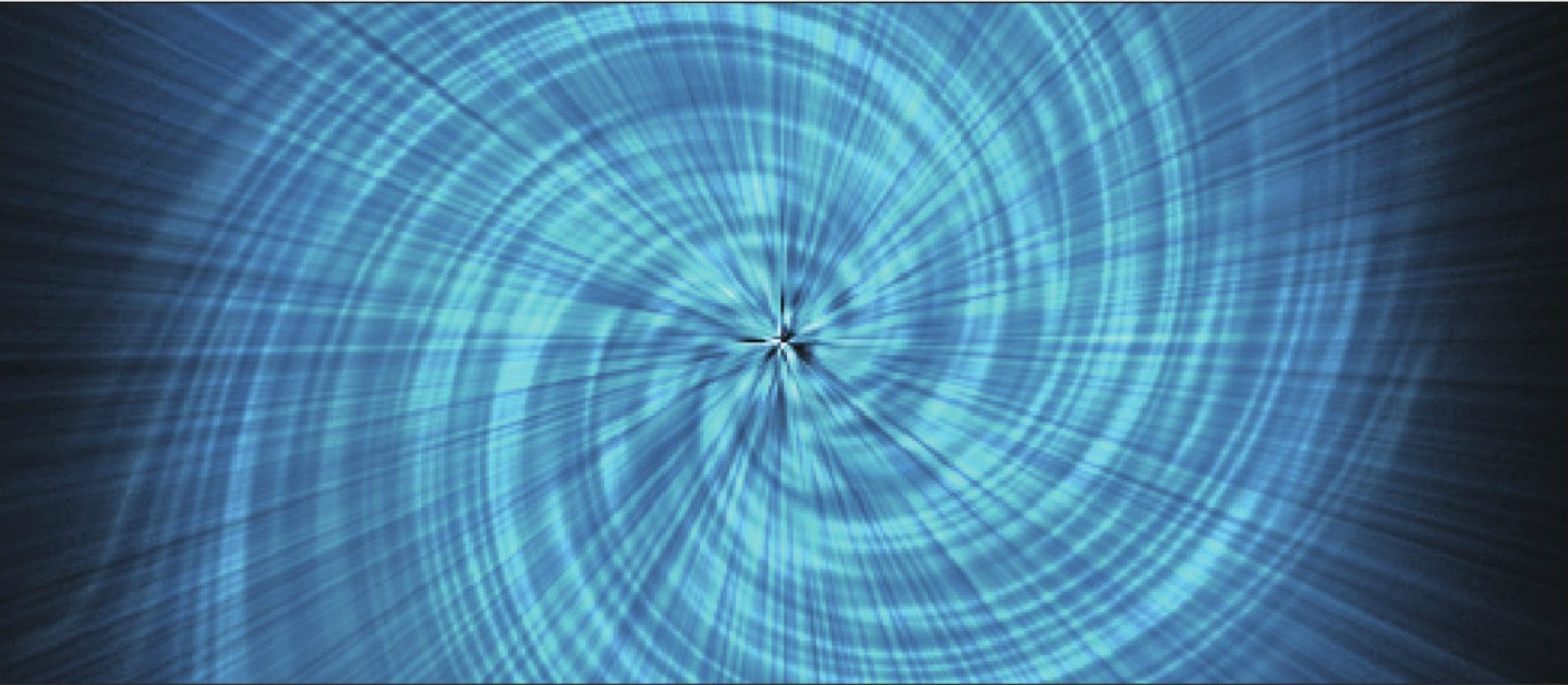
■策划 本刊编辑部

在很多人看来，进化速度最缓慢的电脑配件恐怕就是硬盘，也就是所谓的“外部存储器”系统了，不用说与处理器、显卡相比，就是和近亲——内部存储系统（简称内存）相比，速度提升也不明显，数十年间，硬盘的大小厚薄和接口虽然有一些变化，但总是不变的“铁坨子”，更是目前电脑主要配件中唯一存在机械结构的“异类”。

其实进入21世纪10年代，这些对硬盘，或者说电脑数据存储的刻板印象，正在不知不觉的发生着改变，从TB级别的硬盘与混合硬盘、闪存卡到USB移动存储，再到固态硬盘，以及容量发展到TB级别的个人网络硬盘，新型存储已经得到越来越多的发展和应用，存储新时代正在加速到来。

导读

螺旋上升
磁性存储进化史



从脆弱的磁带到缓慢庞大的硬盘，再到如今精致材料与超高容量结合的产物，机械硬盘技术已经有了巨大的变化，只是这些变化被隐藏在壳体之下，鲜为人知而已。

■河北 刘松

磁性存储的兴起

自从电脑，甚至是最早期的电子设备出现，这些设备产生或使用的数据就需要进行存储，我们如今还能从很多媒介中了解到的就包括唱片、打孔纸带等，当然与电流共生的磁场也很早就成为数据存储的一种选择，例如我们很熟悉的开国大典语音，就是用磁性录制的钢丝录音机（**图1**）保留下来的，其发展形态当然就是现在还偶然能看到的各种磁带。

早期的磁性存储设备大都是用磁力的强弱来记录信号，磁力的强弱可直接转化为电流的强弱，用来表现声音的强弱等信息，因此也被称为模拟信号。而随着电脑的出现，磁性存储展现出了一种独特的优势，那就是0、1这种电脑使用的二进制信息可以和磁性介质的两种极性简单对应，特别适合保存电脑产生的信息，也叫做数字信号。

在我们今天最常见到的硬盘之前，曾经出现过很多其他的磁性存储设备，其中有些看起来和今天的硬盘类似，只是外形更大，还有一些则更像是纸片、磁带、甚至一部大型电脑，但是今天的消费级产品中只剩下了性能、价格、体积等都比较适中的所谓“温氏”（Winchester，温彻斯特）硬盘。



■图1：钢丝录音机



■图2：配置硬盘的20世纪50年代计算机，注意右侧的硬盘位置

硬盘的诞生

圆形盘体、可动磁头等技术出现的时间很早，1956年IBM公司推出的IBM 305 RAMAC计算机（**图2**），采用IBM 350存储单元，内含50个直径为24英寸的盘





■图3：IBM 350存储单元

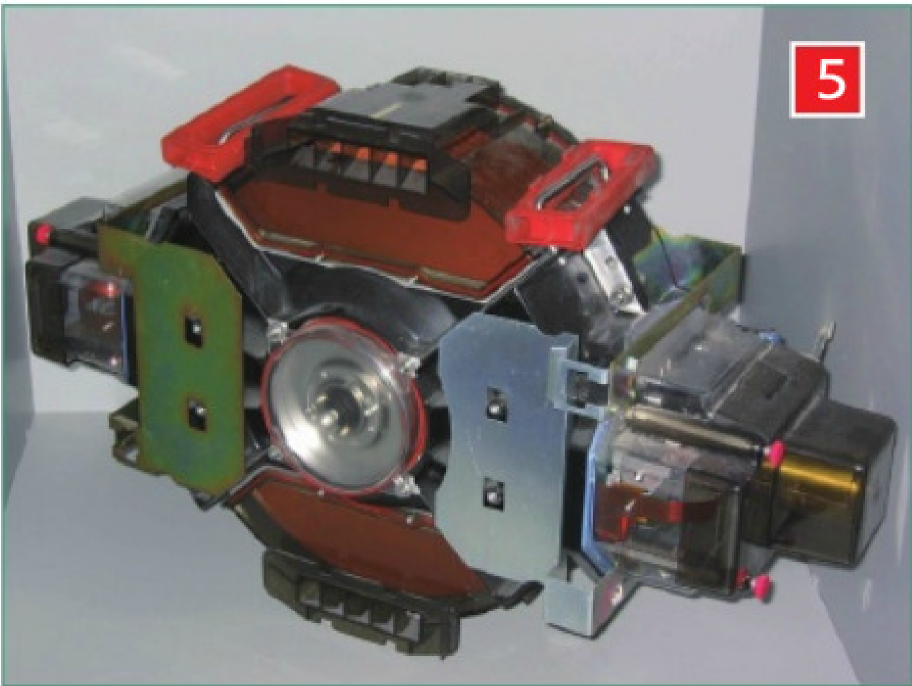
■图4：IBM 1311的可更换磁盘组

■图5：最早的温式硬盘，看起来更像某种电机而不像硬盘

■图6：商品化的温氏硬盘

■图7：软盘全家福，最大的8英寸软盘在个人电脑上应用并不多

■图8：磁光盘MO的容量从数百MB到数GB不等，虽然也可用作电脑数据存储，但更多的还是出现在索尼音乐播放器中









片，由于磁道密度低，其总容量仅为4.4MB（图3）。1962年活动磁头，可换盘式磁盘机IBM 1311问世，这种产品有一片或一组可更换的盘片（图4），可用于在电脑间进行数据交换，实际上可以看作是最早的移动存储设备，盘片直径14英寸，盘片容量为10～100MB。

IBM在60年代提出了温氏硬盘技术，并于1973年首次应用于IBM 3340型硬盘机中，不同于以往的产品，它采用全封闭方式，把盘片和读写头以及定位机构都集成到一个密封的舱内（图5），另外磁头采用了接触式起停，系统不工作时，磁头不像以往产品的"全悬浮"磁头一样退出盘面，而是停留在磁盘表面非数据区的"起停区"上，硬盘启动后，盘片的高速旋转带动空气运动，让磁头起飞并悬浮在盘片表面0.1um(微米)上空。温氏硬盘的密封外壳、磁头设计等都极大地提高了硬盘存储器的存储密度、容量、可靠性，启动速度，降低了对使用环境的要求，因此很快成了最主流的硬盘产品（图6）。

对于早期个人电脑用户来说，最早接触到的存储设备应该还不是硬盘，而是软盘，它们的尺寸从8英寸到5.25英寸、3.5英寸不等（图7），容量则从最早的81KB到最终的主流产品1.44MB。这些软盘的读写原理与早期硬盘非常类似，每一个软盘都可以看作是一个盘片，只是可以随时更换，并且盘面的大部分区域都用外壳保护起来，只留下一个窗口用于读写。和温氏硬盘之前那些硬盘产品类似，软盘也存在易损坏、速度低等问题，笔者就曾经把5.25英寸软盘夹在书里，因为无意中的卷曲而使其报废。在刻录光盘、U盘等便携数据存储技术发展起来后就逐渐被淘汰了，尽管一些公司开发出了大容量高速度的磁光盘（Magnetic Optical，MO）等设备（图8），但因为成本等问题，并没有流行起来。

虽然目前软驱几乎已经从个人电脑中彻底消失，但其影响力依然存在，目前所有Windows个人电脑中空缺的A、B两个盘符，原本就是为当年PC中全面配置的5.25英寸、3.5英寸软驱而分别准备的。而软盘从个人电脑中的消失，也意味着个人电脑中的磁性存储设备只剩下了硬盘一种。

数据磁带

也许对很多人来说，磁带是一种非常古老的存储产品，但它有着一些无可取代的特色，例如巨大的容量、便于更换和抗损性，因此仍然在一些领域发挥着一些无可取代的作用，例如作为企业级或者国家级数据中心的备份手段（图9），在高危领域如飞机的“黑匣子”中进行数据存储等。高速的磁带不仅在进行线性的数据备份、系统恢复时有着不错的速度，甚至有可以接受的检索速度。磁带不仅运行时比高速运转的盘片要安全，而且还有特殊的“抗损性”，即在出现损毁时可以更容易地找回数据或至少部分数据，这点在飞机上的“黑匣子”中表现特别明显。驾驶舱话音记录器（Cockpit Voice Recorder）和飞行数据记录器（Flight Data Recorder）尽管被安放于最安全的部位，但在惨烈的空难中仍难免出现破损（图10），甚至出现部分磁带损毁，与硬盘损毁后数据难以重组不同，其剩余磁带中的数据仍可读取，至少能用来还原部分事故真相。





硬盘的发展

早期硬盘虽然外观粗糙，性能低下，容量有限，在很长一段时间甚至并非个人电脑的必备设备，但其发展史中出现的几次技术飞跃，终于让硬盘逐渐成为了现在的形态，并统治了数据存储界几十年。

1980年6月，希捷（Seagate）的前身Shugart Technology推出了世界上第一台5.25英寸硬盘ST-506（图11），其厚度达到3.2英寸（8CM以上），但容量只有5MB。1982年，该公司推出的改进版本——容量为10MB的ST-412硬盘，被IBM PC/XT选中第一次成为个人电脑的标配硬盘，不过由于性能和价格的限制（10MB硬盘约1000美元），它的应用范围仍然有限，后来推出的很多电脑，例如使用图形界面操作系统的苹果Macintosh电脑，初期型号就没有安装硬盘。

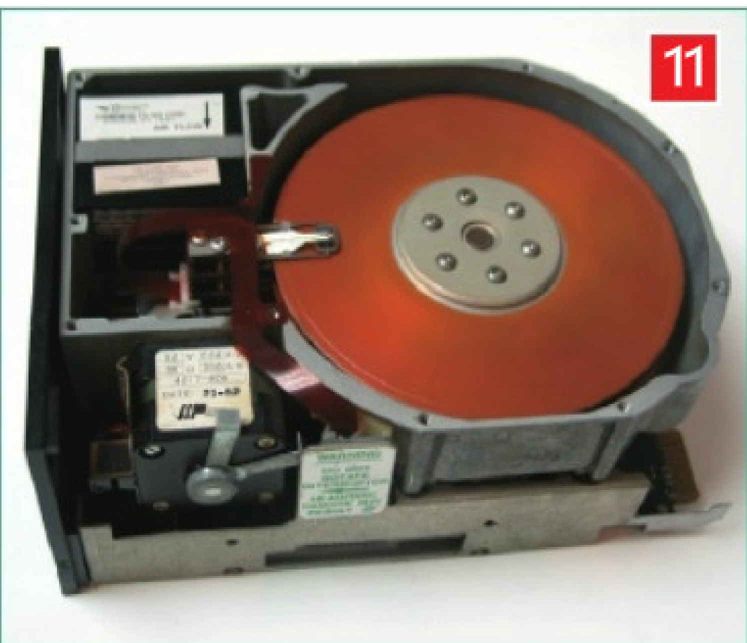
1986年，为解决ST506/412硬盘速度慢、成本高、可靠性差的问题，康柏（COMPAQ）联合西数（Western Digital）、CDC公司，将老式的ST506/412硬盘进行改进，推出了IDE（Integrated Drive Electronics，集成磁盘电子接口）标准，其即并行ATA（Advanced Technologies Attachment）（图12）。IDE把控制器与硬盘集成在一起，结构简单，价格更低，稳定性和速度都更高，而且标准化程度高，因此受到广泛支持，让消费级硬盘的发展走上了快车道。需要注意的是，其实早在IDE硬盘出现之前，更偏向商用和高端的SCSI（Small Computer System Interface，小型计算机系统接口）硬盘就已经标准化了，虽然它有不少优势，但出于种种原因，没能全面进入消费级市场。

在早期硬盘的技术发展中，大量出现了一个名字——IBM。

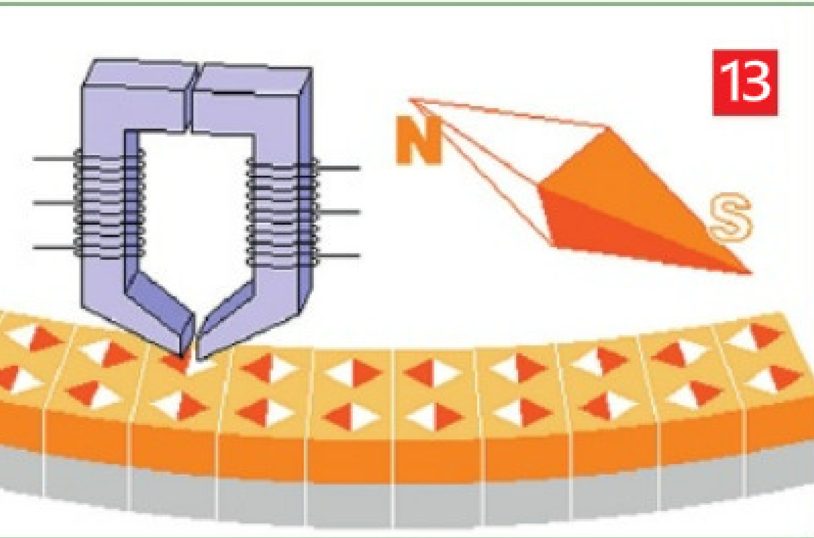
在我们前面介绍的早期的硬盘中，磁头采用铁磁性物质，感应敏感度和精度都不理想，因此硬盘磁碟的数据密度非常低，否则磁头无法正常读取。而对于小型电脑和微型电脑，特别是后来的个人电脑来说，硬盘的体型不能太大，封装的盘片直径和数量有限，因此硬盘的总容量很小。1979年，IBM推出了敏感的薄膜磁头，让硬盘的数据密度明显提升。20世纪80年代末期IBM的MR（MegnetoResistance磁阻）磁头技术更加敏感，进一步提升了硬盘的数据密度。90年代初IBM公司使用MR磁头的3.5英寸和2.5英寸硬盘容量达到了1GB，希捷则借此推出了目前还在大量使用的每分钟7200转的硬盘产品。1998年，IBM公司研制出新一代磁头技术GMR（Giant Magneto Resistive，巨磁阻），它不断改进，至今仍是机械硬盘的主流技术（图13）。

2000年3月，IBM推出新材料磁盘产品，即所谓的“玻璃硬盘”，它们用玻璃取代传统的铝作为盘片材料。能使硬盘具有平滑性及更高的坚固性，硬盘高转速时具有更高的稳定性，富士通的笔记本硬盘中也有一些采用玻璃材料的产品。虽然后来由于种种原因，玻璃硬盘的安全性被质疑，并逐渐淡出我们的视野，但它曾经的辉煌仍让人难以忘怀。

在20世纪90年代和21世纪初，在各大厂商推动下，IDE硬盘的传输速度从每秒16.7MB发展到了每秒100MB甚至是133MB，Seagate液态轴承（Fluid Dynamic Bearing，



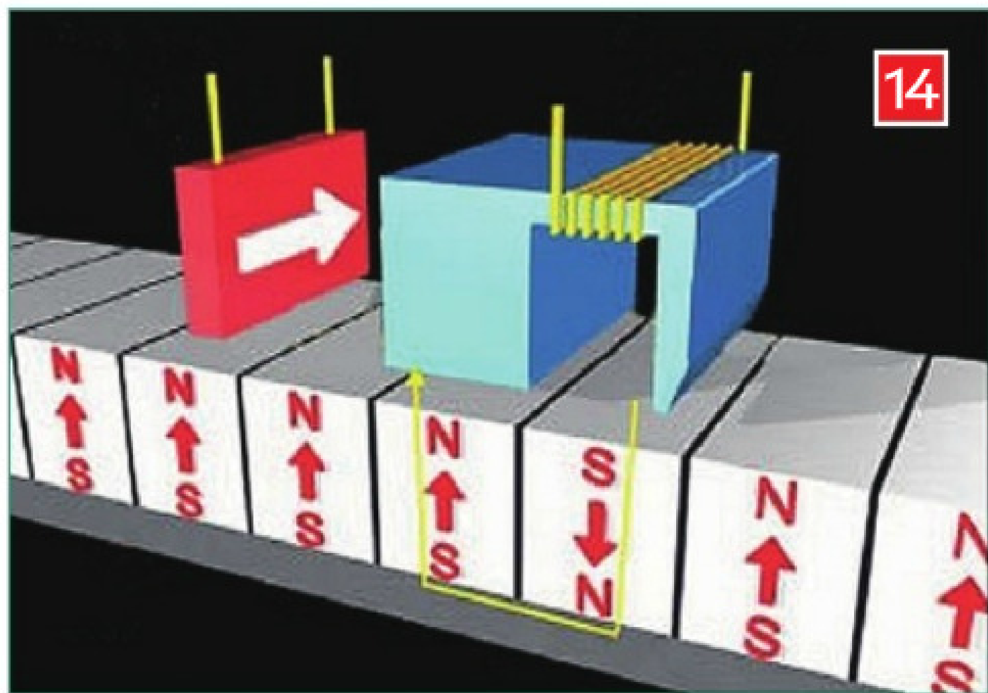




■图11：希捷ST-506硬盘

■图12：IDE硬盘及连线，相对于之前硬盘需要使用控制卡的方式，它结构更简单，兼容性更强

■图13：带有信号放大线路的巨磁阻磁头原理



■图14：垂直记录方式将磁性单元竖直排列（可与图13进行对比），大幅提升数据密度





■图15：随机分布数据的读写方式

■图16：NCQ技术的数据的读写方式

FDB）马达、垂直记录技术（Perpendicular Magnetic Recording，PMR）（图14）等也在硬盘的转速、稳定性、存储密度等方面做出了极大贡献。

现代硬盘

随着SATA接口的普及，硬盘已经完全成为了我们最熟悉的形态，由于原理和材料的限制，硬盘技术的跨越性发展越来越少，取而代之的是通过生产技术、硬件材料甚至软件控制的优化，让容量成本不断下降，速度、稳定性、容量则不断提升。而在前几年的硬盘市场中，更出现了全面大洗牌式的并购与重组，让机械硬盘的品牌迅速萎缩到个位数，实际竞争厂商更是只剩下了希捷和西数两家。

尽管在SATA接口成为硬盘主流标准后，特别是进入10年代后，机械硬盘的技术少有突破性进展，但并不妨碍其主流容量从数百GB达到了目前的TB级别，由于数据密度的提升，同样转速下的读写速度也相应提升，另外引入大容量缓存、优化读写顺序NCQ（Native Command Queuing，原生命令队列）等也让其读写性能和使用感受有了一定提升。

NCQ是SATA 2标准主板芯片和硬盘的特性，是新时代硬盘技术提升的典型实例，它使用更偏向软件层面的控制方式优化，让读写动作更流畅，获得更优秀的读写速度。在早期硬盘中，数据随机分布在盘面上，磁头也按照圆周顺序读取数据（图15），错过的数据或其他圈的数据就等待盘面再次转动到相应角度才能读取，从图中可以看到其读写这几个数据块需要盘体转动两圈。而在NCQ的支持下，数据块的摆放顺序进行了优化，读取时更是会让磁头摆动和磁盘转动进行最优方式配合（图16），用最少的动作进行数据读取，从示意图可以看出，它的读写实际上只需要盘体转动一圈即可完成。当然我们的示意图表现的是一种理想状态，在实际使用中NCQ并不会将读写速度提升一倍。

在近期的机械硬盘产品中，还出现了一种比较特殊的产品——混合硬盘，在传统机械硬盘中配置有高速的缓存芯片，它们大都直接使用内存芯片RAM（Random Access Memory，随机存取记忆体），速度也与内存类似，不断地根据预测或使用情况载入一些数据，如果这些数据恰好是系统需求的，就可以极大提升相应数据的存取速度。目前的机械硬盘产品缓存为32MB～128MB，但混合硬盘索性内置了GB级别的闪存，而且与断电后丢失数据的缓存不同，混合硬盘内置的闪存可根据自己的算法，保存常用数据，即使进行重启后，常用程序或文件也仍然可以直接高速读写，所以在多次使用常用程序，甚至是开关机后，它会将相应文件收纳其中，不仅能高速加载常用程序，还能明显提升开机速度。

硬盘实际测试

在了解了硬盘的发展过程和常见技术后，我们不妨通过实际测试来看一看硬盘能力的实际表现，在我们选择的产品中，既有目前最新的混合硬盘，也有刚跨入TB门槛时的热门产品，另外还有多款不同定位的2TB容量产品可进行对比。

1.希捷混合硬盘

混合硬盘是目前希捷的主推产品之一（图17），从前面的描述中可以看到，这种硬盘的特性很适合PC用户，ST2000DX001是一款2TB的混合硬盘产品，盘片转速为7200rpm，拥有64MB缓存和8GB MLC闪存（图18）。

在实际存取测试中，闪存部分作为缓存补充的作用非常明显，在从这块硬盘向



■图17：希捷混合硬盘SSHD



■图18：希捷混合硬盘的电路板上除了三星缓存芯片外，还可以看到东芝的NAND闪存

固态硬盘拷贝之前使用过的9.3GB的大文件时，由于被加入了缓存（闪存）中，所以初期速度达到400MB/s以上，并持续了很长时间（图19），最终平均速度208MB/s，这明显高于其标称速度和软件测得的最高读取速度。而拷贝18.7GB，含有大量小文件的目录时，由于缓存机制和容量的问题，其初期速度只有233MB/s，最终均速为136MB/s。

希捷混合硬盘测试数据		
HD Tune专业版	最高读取	约180MB/s
	最高写入	约170MB/s
	存取时间	3.9ms
	突发传输	153.3MB/s

另一个让闪存发挥作用的地方就是开机和常用大型程序，以开机为例，在仅安装Windnows 7旗舰版和驱动程序的情况下，多次开机后，其启动耗时逐渐降低，最终达到接近固态硬盘的11秒左右。当然因为其闪存只有8GB，在实际使用一段时间后，因为缓存中增加了很多常用程序文件，必须清除一些系统启动文件，所以对启动速度造成的影响应该比纯固态硬盘要明显，但还是比类似状态下的纯机械硬盘要快得多。

2.希捷7200.14硬盘

在希捷的产品划分中，Barracuda（酷鱼）这一名称已经消失，我们测试的这款ST2000DM001的原名为Barracuda，但现在的正式型号名称是7200.14（图20）。这款产品单碟容量高达1.25TB，转速为7200rpm，缓存64MB（5TB产品为128MB），大部分标称数据都和混合硬盘类似，平均寻道时间甚至更好一些。

希捷7200.14硬盘测试数据		
HD Tune专业版	最高读取	约180MB/s
	最高写入	约160MB/s
	存取时间	11.9ms
	突发传输	158.3MB/s

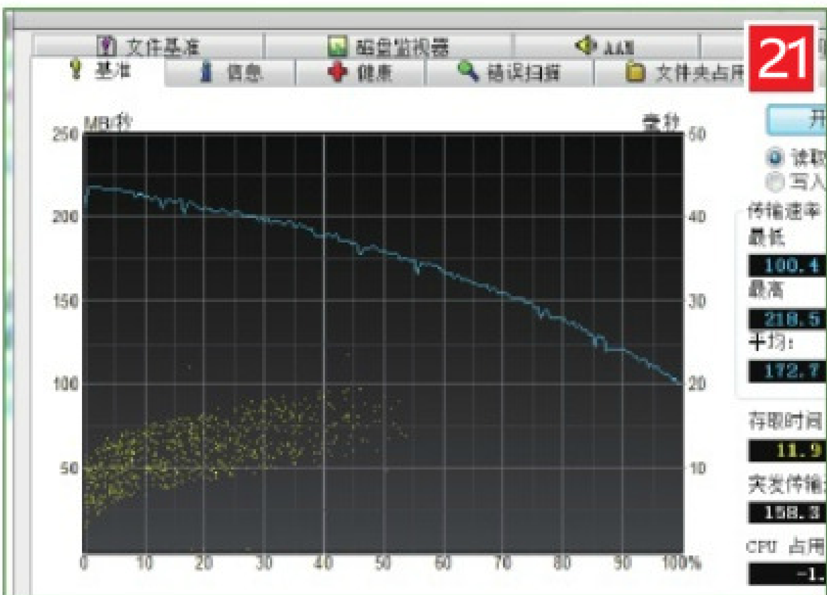
这款硬盘的HD Tune基准读写曲线其实比混合硬盘还要好（图21，图22），但文件基准测试成绩和197MB/s，131MB/s的实际读写速度明显不如混合硬盘。如果我们选用非常大的文件进行测试，尽量稀释混合硬盘的高速闪存缓冲作用，两者的成绩会接近一些，但在个人电脑的实际使用中，读写上百GB数据的情况毕竟非常少见，再加上ST2000DM001不能在断电后记忆用户常用程序与文件，因此不能加速系统启动过程，使用体验显然会比混合硬盘差一些。

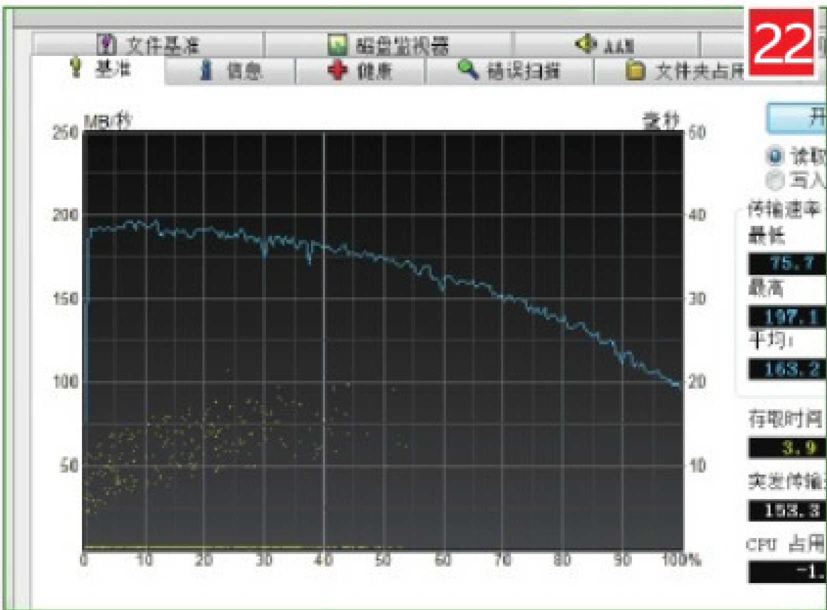


■图19：当闪存起作用时，混合硬盘会出现远高于机械硬盘实际能力的读取速度



■图20：希捷7200.14硬盘





■图21,22：希捷7200.14（上）和混合硬盘（下）的持续传输率测试，7200.14基于磁盘的持续传输速度、最高速度等还略胜一筹

3.希捷7200.12硬盘

7200.12硬盘是进入SATA 3标准和TB容量时代的首批产品，装机量非常巨大，不过其单碟容量为500GB，转速7200rpm，缓存16～32MB，以及9.5W的耗电量等指标，在今天看都显得相当落伍了，作为还在很多主流PC内发挥作用的产品，它的性能与今天的市场主流又有多大差距呢？

希捷7200.12硬盘测试数据		
HD Tune专业版	最高读取	约120MB/s
	最高写入	约115MB/s
	存取时间	14.3ms
	突发传输	169.6MB/s

从软件测试结果看，其性能已经与目前的主流产品出现了很大差距，实际读写测试中，其大文件的读取速度只有167MB/s，写入速度甚至只有100MB/s，这其实只是SATA 1接口的水平，SATA 3接口有些浪费了。

4.希捷Barracuda Green硬盘

随着应用的多样化，根据需求提供不同侧重点的硬盘是现在的趋势，两大硬盘厂商希捷和西数都提供了高性能、高容量、主流、环保、网络存储等多种用途和特色的产品，希捷Barracuda Green是一款大容量低功耗硬盘（图23），它的大容量、低价格和低功耗、低噪声、低发热等特色可以配合安装系统的高速硬盘（现在当然是固态硬盘），构成更合理的PC存储搭配，或用来组建不关机的家庭存储服务器。

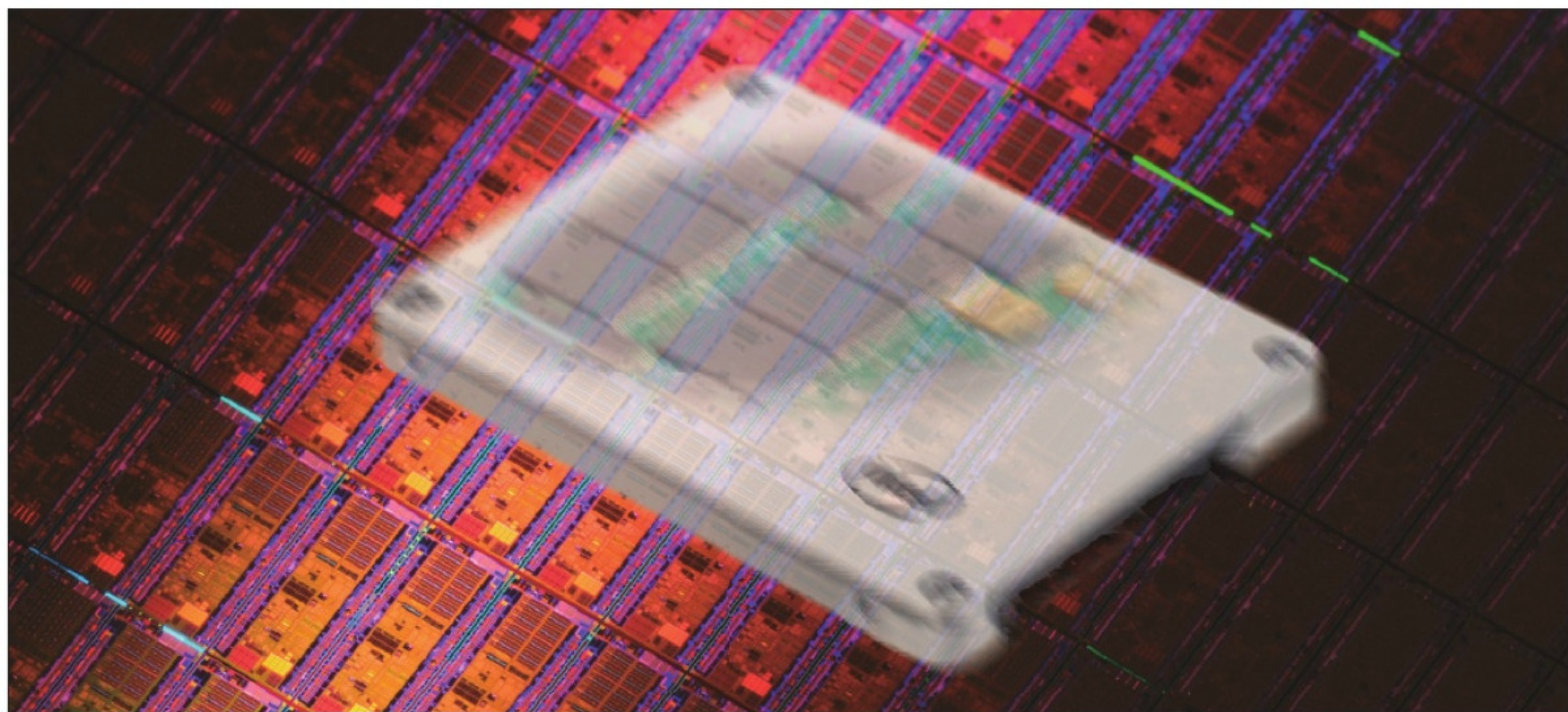
希捷7200.12硬盘测试数据		
HD Tune专业版	最高读取	约96MB/s
	最高写入	约92MB/s
	存取时间	17.3ms
	突发传输	177.2MB/s

从软件测试结果看，其5900rpm的低转速对性能影响较大，存取速率比7200.12还低，不过接近100MB/s的速率进行文件备份和下载等工作应该没有问题，由于它强调低功耗，无工作时会很快地进入休眠状态，所以在突然使用到它时经常需要等待盘片进入工作状态，有一定延迟。P



■图23：Barracuda Green硬盘强调容量价格比和低功耗

不动如山
固态存储新纪元



■四川 宏安
河北 Cherry

半导体存储器件最早以闪存卡和U盘的形式进入大众视野，逐渐发展成为大容量高速度的内置硬盘，即固态硬盘，随着其价格、性能、技术不断进步，越来越受到用户的欢迎。

半导体存储简史

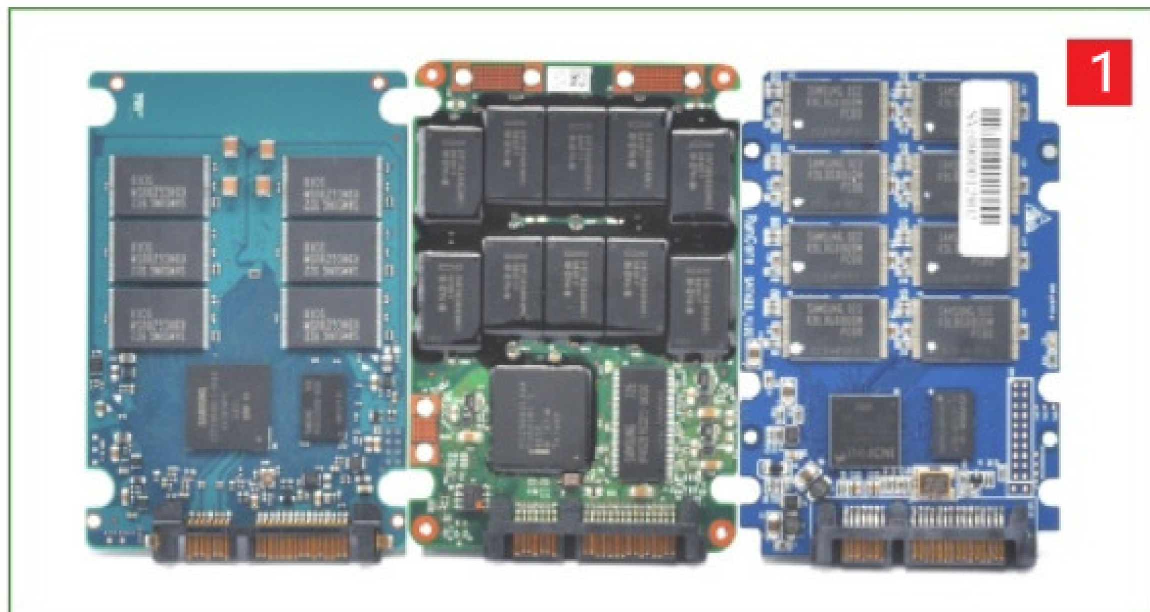
固态硬盘（Solid State Disk，简称SSD）也被称为电子硬盘、固盘、固态盘，是一种主要用固态电子存储芯片阵列而制成的硬盘，由控制单元、半导体存储单元及相应电路接口组成。固态硬盘的存储介质分为两种，一种是采用闪存芯片（FLASH）作为存储介质（**图1**），另外一种是采用动态存储器芯片（DRAM）作为存储介质，目前常见的是采用闪存作为存储介质的产品。

与普通硬盘相比，目前的固态硬盘在性能、安全性、能耗和适应性都有着明显优势。由于固态硬盘没有电机、机械臂等旋转介质，因而抗震性极佳；由于不需要马达工作，固态硬盘产品的能耗也得到了成倍的降低，在休眠状态下约为0.2W，在激活状态下约为0.5W；而且固态硬盘不用考虑高低温条件下的机械运转、介质热胀冷缩等问题，因此工作温度可低至零下40℃高至零上85℃；使用小型芯片进行存储而没有盘片，因此形状设计可以更自由，使用范围很宽，适应性上也远远高过机械硬盘。正因为上述原因，固态硬盘产品在追求性能的服务器市场、追求节能和抗震性能的笔记本产品领域很快得到了应用，在军事、车载、工控、视频监控、网络监控、网络终端、电力、医疗、航空、导航设备等等专业领域也日益受到青睐。

“固态硬盘”是一种大器晚成的产品，与闪存卡、U盘等消费级半导体存储器相比，它推出的时间其实更早，只是进入大众视野的时间最晚。例如最早的可用于消费电子产品的存储卡CF卡（Compact Flash），在1994年由SanDisk最先推出；1998年中国朗科科技公司发明了USB闪存盘，并获得U盘基础性发明专利……而全球第一个固态硬盘驱动器，其实早在1970年便被StorageTek（STK）公司开发出来，1989年世界上第一款现代标准的固态硬盘便已出现。

但大家可以想像的是在机械硬盘都尚且处在萌芽期的当时，价格昂贵、性能不稳定、用户需求不明显的此类“早产”产品昙花一现成为必然，这个时期，即便是固态硬盘有所应用的军用、航空以及医疗等领域的专业用户也很难见到这样的“真”品，更别说普通用户了。

固态硬盘真正走向普及和进入普通用户视野的年代是2000年后，确切的说应该是2005年后。2006年3月，正学着从日系企业口中“抢食”的三星率先发布一款配备



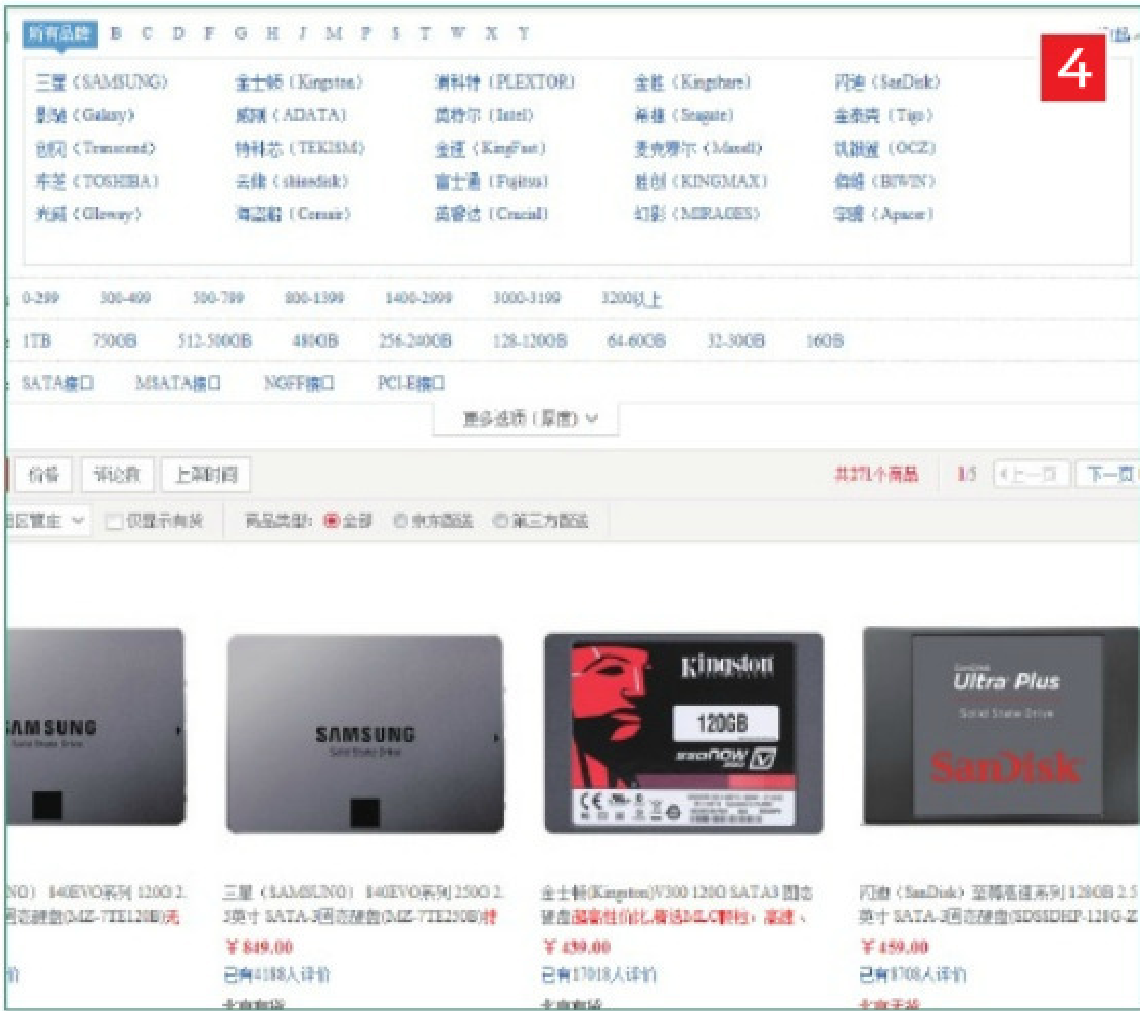
■图1：闪存与内存芯片的外观非常相似，不过标注略有区别



■图2：SanDisk早期固态硬盘使用过老式的UATA接口



■图3：固态硬盘让存储行业重新洗牌，给内地企业创造了机会





■图4、5：目前固态硬盘厂商和品牌数量已经远远超过机械硬盘市场，其中既有传统存储厂商，也有半导体厂商甚至是板卡厂商

了32GB容量固态硬盘的笔记本电脑。2007年固态硬盘开始不断地进入普通消费者的视野，1月，存储业界大佬SanDisk公司正式发布了1.8英寸和2.5英寸32GB固态硬盘产品（**图2**）；3月，Intel发布其首款固态硬盘产品；6月，东芝不甘落后地推出了其第一款120GB固态硬盘笔记本电脑；2007年7月，专业应用领域的领袖IBM在其刀片式服务器上部署试用SanDisk 固态硬盘。

2008年9月，忆正MemoRight 固态硬盘的正式发布，标志着中国企业加速进军固态硬盘行业（**图3**）；2008年10月朗科公司发布国内第一款完全自主研发的固态硬盘固态硬盘……而随着2008年底，百度公司宣布将旗下上千台服务器的硬盘全部更换为固态硬盘固态硬盘以提高计算速度，吹响固态硬盘商用化的最强号音，标示着固态硬盘在国内的普及化应用时代正悄然到来，亦标示其性能、安全性已经获得了业界的广泛认可。

尽管非常吸引眼球，但价高和寡仍是这个时期固态硬盘市场状况的鲜明写照，2010年前，32GB的固态硬盘价格多徘徊在2000元以上，以惠普2008年推出的Compaq dc7800迷你PC为例，其搭配80GB机械硬盘的基础配置型号价格729美元，而搭配16GB固态硬盘的高端型号售价达到1258美元，两者差价529美元，这一价格显然不是普通电脑用户愿意承受的，用户较少的现状让固态硬盘的价格高昂的情况难以改变，反之也让当时固态硬盘用户群主要被限制在服务器等专业用户领域和游戏玩家等高端家用用户群中。

随着时间跨入21世纪第二个10年，以超极本及各种超薄本、高性能笔记本为代表的PC的普及，以及半导体新工艺的发展，让固态硬盘进入了发展的黄金时代。

固态硬盘市场现状

无论是对于厂商还是用户，固态硬盘的冬天都已过去，春天已经到来，固态硬盘市场正呈现出一种产品主流化后的百花齐放之态。

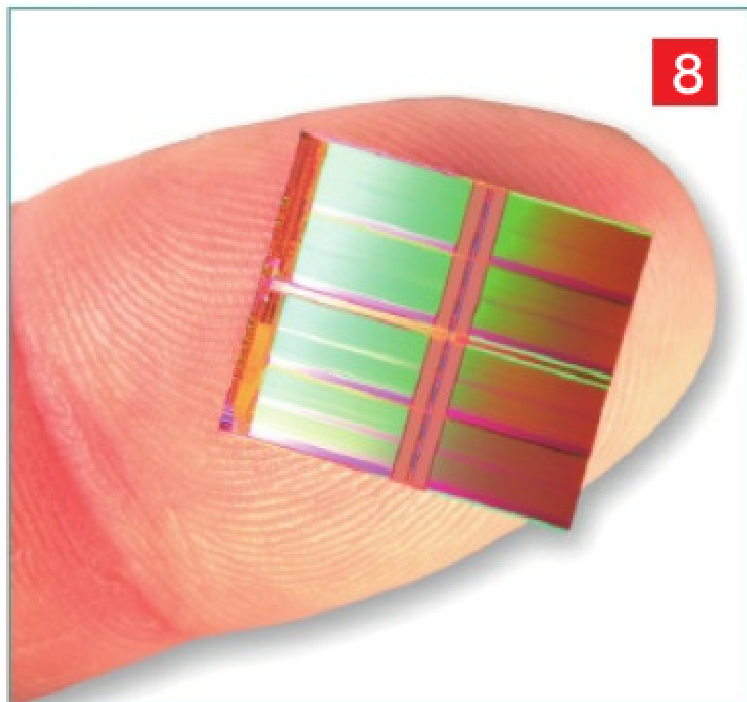
量升价跌

价格太高曾经是影响固态硬盘在消费市场普及的最大绊脚石，而不断的量升价跌正是让固态硬盘市场走向繁荣的最大原因。这些年以来，固态硬盘市场实现了超速的增长，从2000年代年出货量数万个、数十万个，到2013年出货量已到达近6500万个。在传统HDD硬盘出货量不断下滑，光驱市场甚至日渐萎靡的今天，这一增长速度显示了以固态硬盘为代表的高速存储在企业级应用和消费层应用当中需求的明显增长。

近期的一份调查报告指出：“固态硬盘产业正处于积极的扩张模式，无论从短期还是长远来看都可以作为行业发展的强劲驱动力”，这让三星（SAMSUNG）、金士顿（Kingston）、闪迪（SanDisk）、威刚（ADATA）、英特尔（Intel）、希捷（Seagate）、创见（Transcend）、东芝（TOSHIBA）、金胜（Kingshare）、饥饿鲨（OCZ）、麦克赛尔（Maxell）、影驰（**图4，5**）等传统半导体、存储厂商，甚







■图6：异常纤薄的超极本需要轻薄高效的存储系统配合，固态硬盘显然是最佳选择

■图7：三星840引领了新的1TB 固态硬盘浪潮

■图8：新工艺制程和更高容量的NAND闪存芯片是固态硬盘容量提升的关键

至是板卡厂商都纷纷在此领域发力。

固态硬盘出货量的猛增，也引发了规模效应，使其价格不断下滑，对普通消费者来说，实用性也在不断提升。目前主要用于Intel智能响应技术SmartResponse，进行存储加速的小容量固态硬盘中，16GB的价格已低至79～99元，32GB的低至129～149元。而在可用于系统安装的主流容量产品方面，60～64GB的固态硬盘价格已低至199元，120～128GB的固态硬盘价格已低至299～349元，240～256GB的固态硬盘价格低至599元。这些产品的性能与价格都能较好地满足普通用户对价格、性能兼顾的双重敏感需求。

总之，固态硬盘的价格下降，专业领域以及超薄本（**图6**）日益增加的对固态硬盘的需求，都令固态硬盘在PC产业萎缩的情况下能保持逆势增长。而内存厂商创见公司表示，由于2014年NAND闪存供应过剩导致价格下跌，预计固态硬盘销售还将强劲增长，固态硬盘的价格自上一年度下降30%后，在2014年预计还将再下降20%～30%，这将引领固态硬盘的主流容量提升至256GB，且需求数量激增，固态硬盘在2014年的年出货量突破1亿个也大有可能。据市场研究公司报告显示，接下来3年固态硬盘每年的增长预计都将超30%，2017年出货量会达到2.24亿个左右。

技术进步容量提升

当然，带来固态硬盘市场一片繁荣的最大因素，还在于固态硬盘技术的不断进步，近10年来，固态硬盘在制造工艺、容量、芯片性能、接口速度、小型化等方面都有了翻天覆地的变化，并继续向着更小更快更强的目标迈进。

1.生产工艺

除了价格外，容量曾经是固态硬盘最大的软肋，不过2014年固态硬盘也开始全面进入TB级时代，与机械硬盘的容量差距不断缩小。和之前零星的TB容量产品赚取眼球不同，年内的1TB 固态硬盘产品几乎成为所有厂商新品系列中的“标配”，三星、美光、创见、英特尔等有影响力的厂商都推出了相应产品，以创见固态硬盘370 1TB固态硬盘为例，其厚度7mm，重量约52克，可提供最大570MB/s与470MB/s的读写速度，支持深眠（DevSleep）省电模式，半导体制造工艺的进步，使得固态硬盘在容量增加的同时体型重量得以保持不变，而速度可以进一步提升。另外英特尔等厂商已计划2014年内推出2TB固态硬盘，也许很快固态硬盘的容量纪录就会改写。

固态硬盘容量之所以能在近几年获得快速提升，主要还是由于闪存制造工艺的不断提升。5年前，40纳米（nm）制造工艺的16Gb（byte）MLC NAND闪存芯片是市场主流，而如今NAND的制程工艺已普遍从以前的40、30纳米级别进化到了20纳米级别甚至10纳米级别，三星、英特尔、美光等厂商的晶圆厂量产的是20纳米工艺的128Gb NAND闪存（**图8**）。如果一个固态硬盘集成了64个主流闪存芯片，那么5年前，它仅能提供128GB（1Bit=8byte）的容量，而如今同样集成64个主流闪存芯片的固态硬盘，在近似的体型、重量和成本下，容量已经是1TB了。

2.存取技术

除了制造工艺外，闪存芯片存取技术的发展，也让其容量有了成倍增长，目前市面上的固态硬盘所采用的闪存芯片主要有SLC（Single Level Cell，单层存储单元）、MLC（Multi-Level Cell，双层存储单元）和TLC（Trinary-Level Cell，三层存储单元）三种，后两者可在同样大小的芯片和增加不多成本的情况下，获得翻倍或3倍的容量。但是这一点却让很多用户感到了迷惑，这些让容量“倍增”的技术，是不是和U盘的容量作弊一样，会带来稳定性问题呢？

SLC因为结构简单，在写入数据时电压变化的区间小，所以寿命较长，传统的SLC NAND闪存可以经受10万次的读写。而且因为一组电压即可驱动，所以其速度表现更好，目前很多高端固态硬盘，例如商用级产品都是都采用该类型的Flash闪存芯片，消费级的SLC固态硬盘产品比较稀少。

MLC采用双层设计，通过设置多个电压等级，让每1个单元同一时间存储2个bit的数据，成本、速率和容量可得到很好的平衡。P/E（闪存颗粒存储次数）约3千～3万次（例如Kingston E100系列采用eMLC颗粒，P/E为3万次）。目前采用MLC闪存芯片的固态硬盘价格已能做得很低，性能也能得到较好保障，值得主流用户在选择时重点关注。

TLC采用了三层设计和更多电压等级，让每1个单元同一时间能存储3位数据。其特点是存储密度高，相同存储空间的制造成本更低，代价是使用了更多的电压等级，且电压变化幅度较大，使其写入速度相对较低，耐久力也相对较差。TLC芯片的P/E（闪存颗粒存储次数）约为500次～1千次。TLC之所



FLASH	MLC	TLC
寿命	较高	低
存储数位	2 bits	3 bits
P/E	3K~30K	500~2.5K

■图9：MLC和TLC特点和原理，多层存储需要使用更多的电压等级来区分同一块内的数据

10 Samsung SSD 840 EVO vs 840 Pro vs 840 vs 830

	Samsung SSD 830 (256GB)	Samsung SSD 840 (250GB)	Samsung SSD 840 Pro (256GB)	Samsung SSD 840 EVO (250 GB)
Controller	Samsung MCX	Samsung MDX	Samsung MDX	Samsung MEX
NAND	27nm Toggle-Mode 1.1 MLC	21nm Toggle-Mode 2.0 TLC	21nm Toggle-Mode MLC	1xnm Toggle-Mode 2.0 TLC
Sequential Read	520MB/s	540MB/s	540MB/s	540MB/s
Sequential Write	400MB/s	250MB/s	520MB/s	520MB/s
Random Read	80K IOPS	96K IOPS	100K IOPS	97K IOPS
Random Write	36K IOPS	62K IOPS	90K IOPS	66K IOPS
Warranty	3 years	3 years	5 years	3 years

■图10：使用TLC的三星840性能并不弱于使用MLC的830

以比MLC寿命低，是因为TLC的存储状态更多（**图9**），进行数据读写时对存储单元消耗更大。举例来讲，相同主控芯片情况下，采用MLC芯片的固态硬盘是采用TLC芯片的固态硬盘的理论寿命的6倍。

然而我们应该了解，所有的观念都不是一成不变的，近两年三星就宣布解决了TLC颗粒的问题，而且其采用TLC颗粒的840系列固态硬盘性能和稳定性表现并不差（**图10**），让TLC质次命短的传统思维得以改观，用户开始接受TLC颗粒的产品。TLC固态硬盘将崛起于主流市场成为不争的事实，在2014年，肯定会有更多厂商推出采用TLC芯片的产品，以应对价格战，吸引对价格敏感的用户群。

3.主控芯片

主控芯片是影响固态硬盘性能的主要因素之一。简单来说主控芯片好似固态硬盘的“CPU”，市场上主流的固态硬盘用的主控芯片，主要有Marvell、LSI、英特尔、三星、SandForce、Jmicro、Indilinx、东芝等厂商的产品（**图11,12**）。随着技术的不断进步，这些厂商的主流主控芯片的整体性能差距正在逐步缩小，而且有同品牌甚至同型号固态硬盘使用不同主控芯片的情况，大家在选购时应根据实际产品的性能表现为主要参考依据，不要迷信某个品牌。

在固态硬盘的主要生产商和代工厂中，三星固态硬盘一般采用自制主控芯片，英特尔、新帝、东芝、SK海力士为外包加上自制混合策略，美光与光宝则完全采取外包方式。在各生产厂商采用的主控芯片中，又以Marvell和LSI（已被Seagate购并）的解决方案市场占有率最高，它们目前的市场占有率合计高达85%以上，除此之外Jmicron、Phison与SMI的主控芯片解决方案在固态硬盘中也较常见。

各大主控芯片提供商都在不断地推出新的芯片产品，改善效能与可靠性，例如Marvell已于近期展示出其第五代SATA 6Gbs固态硬盘控制芯片88SS1047，该芯片支持Marvell第三代NANDEdge错误校正功能，强化了对15纳米TLC NAND闪存芯片的支持，让未来的入门级固态硬盘能在明显降低储存系统成本的同时，能更好的兼具低耗电和高效能。

接口“打拼”市场

接口是固态硬盘获得更先进“形态”和更大市场的法宝。固态硬盘要想开拓更多新市场，占领更多新领域，获得更多用户的青睐，百变的接口形态是杀手锏之一。新一代的固态硬盘除了大家已普遍认知的SATA接口的产品外，更利用自身体态轻薄，易于塑形的特色，使用了更灵活小巧的mSATA、PCI-E、NGFF和CFast等新型接口。

在超薄本和主流笔记本领域，mSATA接口的固态硬盘已很常见。mSATA可以看做是标准SATA的迷你（mini）版本，采用mSATA接口规范的固态硬盘体积只有传统2.5英寸硬盘大小的1/8左右，小于半张名片。而NGFF接口则是一种比mSATA更小巧的固态硬盘接口（俗称M.2，意为mSATA的下一代）。



■图11，12：固态硬盘主控芯片及其位置

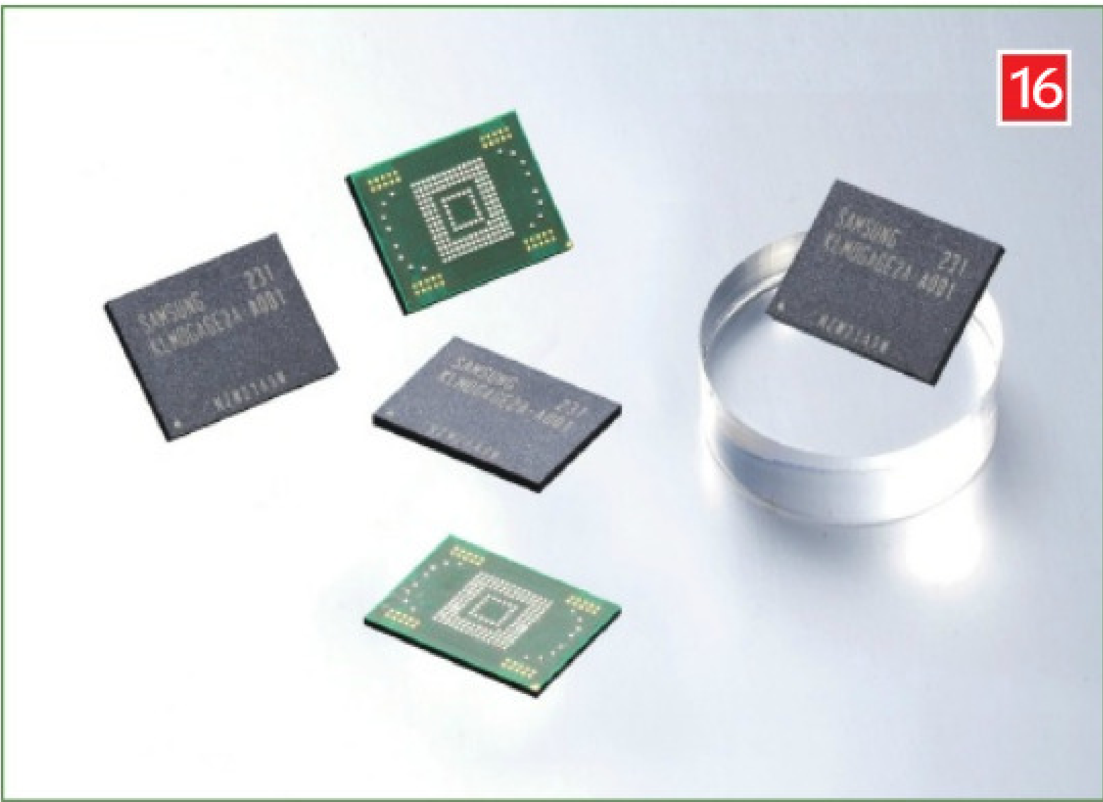
■图13：小巧的mSATA接口固态硬盘



■图14：NGFF接口及相应产品（右）比mSATA（左）更节省空间



■图15：NGFF接口固态硬盘有多种标准



■图16：常见于移动智能设备的单芯片eMMC存储方案，体积非常小巧

NGFF接口是Intel为超极本量身定做的新一代接口标准，标准尺寸仅为42mm×22mm，单面布置NAND颗粒的厚度为2.75mm，双面厚度3.85mm，而目前mSATA接口固态硬盘的尺寸为51mm×30mm，单面厚度就达到了4.85mm，所以NGFF产品能更加节省超极本空间（图14）。而且相比略显单一的mSATA，NGFF支持的设备更多样化，制定中的NGFF有两种接口：Socket 2和Socket 3，前者支持SATA、PCI-E x2接口的固态硬盘、WWAN（无线广域网）及其他非存储设备，后者则专为高性能存储设计，可支持PCI-E x4接口，体积更小的同时带宽高达4GB/s。NGFF固态硬盘有22×30mm、22×42mm、22×60mm、22×80mm和22×110mm等多种不同的尺寸规格（图15），以更好地满足不同的主板和机型对体积与容量的选择需求。而更长的板型意味着可以贴更多的闪存颗粒，在容积许可的情况下，为使用大容量固态硬盘提供可能性。

在移动存储领域，面对eMMC（图16）等新一代存储芯片方案的强势，固态硬盘能否从中虎口夺食呢？众多厂商就通过推出CFast接口的固态硬盘，以期能进入传统的以U盘、TF卡、SD卡为主导的移动存储领域。CFast是CF阵营开发的CF规范新升级标准，采用SATA 3Gbps接口，同时外形和CF卡一样，可以看做是微小版的固态硬盘，其最高速度可达375MB/s，远远高于普通CF卡最高仅为45MB/s（300X）的传输速率。而从闪迪（SanDisk）最新发布的CFast 2.0规范量产版CF卡来看（图17），其最高读取速度可达450MB每秒，写入速度可达350MB每秒，完全能满足当前固态硬盘对传输性能的要求，并且同时具备很好的坚固性，能更好应对温度变化、各种震动以及撞击力对数码设备的影响。这样的产品对于专业数码摄影摄像领域的用户显然有很大吸引力，在高端单反相机、监控服务器、地铁售检票系统、电信运营设备、面部识别系统、小型PC、工业平板电脑等领域都有应用前景。

在服务器、商用办公、高端家庭应用等领域，采用PCI-E接口的固态硬盘（图18）早已锋芒毕露。其实基于SATA规范的接口在很多情况下无法发挥完全出NAND闪存的高速性能，以PCI-E取代SATA作为固态硬盘的接口有两大好处：第一是可扩大数据传输带宽，固态硬盘的现行标准接口SATA 3.0，数据传输速度最大为6Gbit/秒（约600MB/s），而PCI-E的最新版本PCI-E 3.0的数据传输速度最大为8Gbit/秒（单向），而且只要增加通道数量，就能进一步扩大带宽；第二是PCI-E可直接与处理器连接，所以可减少延迟。PCI-E接口的固态硬盘从2011年前后开始被数据中心的服务器等采用，成为最具效能的服务器存储设备，与此同时，面向配备PCI-E 3.0接口的固态硬盘制定控制器用接口存储协议标准的活动也在展开。该标准名为NVM Express（Non-Volatile Memory Express），简称NVMe，NVMe是一种取代AHCI（Advanced

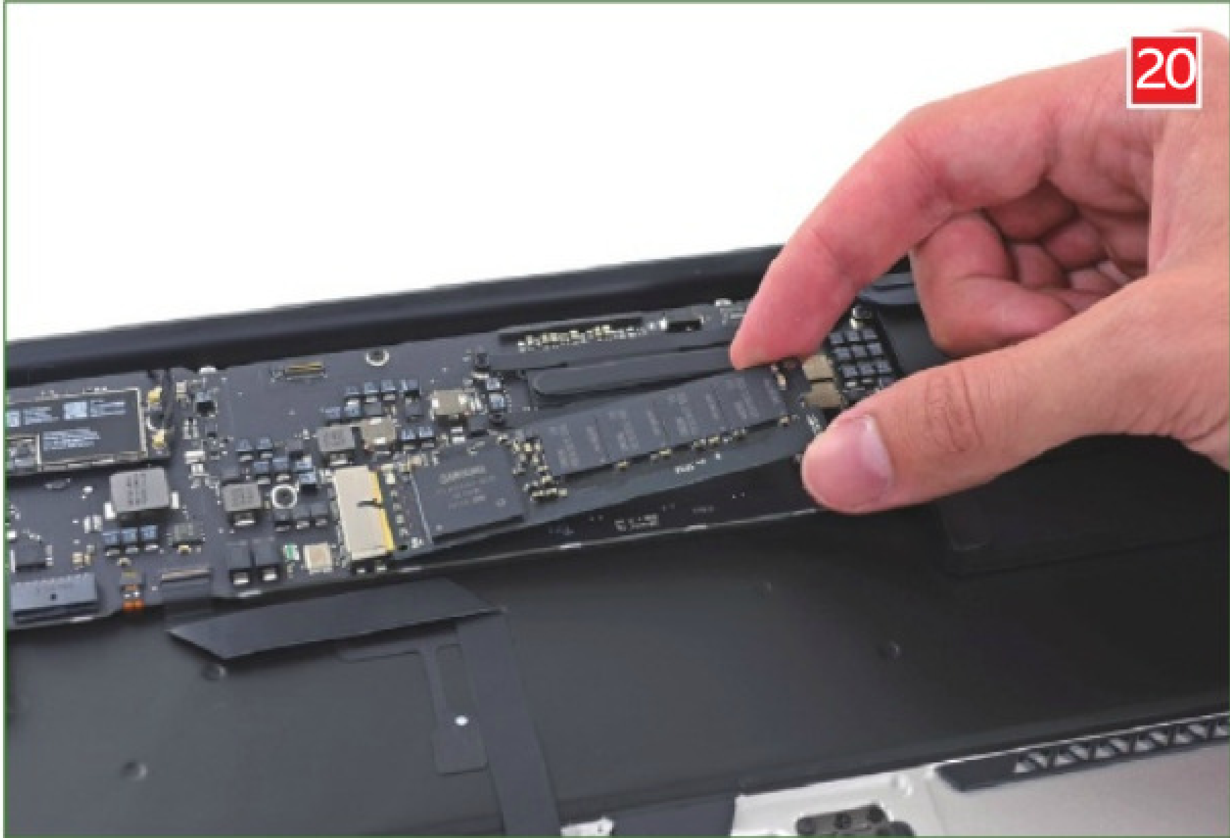




■图17：CFast规范CF卡基本上就是微型固态硬盘
■图18：PCI-E接口固态硬盘拥有比SATA产品更强的性能



■图19：英特尔NVMe标准固态硬盘，有两种形态



■图20：MacBook Air内的固态硬盘也使用了PCI-E接口

Host Controller Interface）的新控制器用接口标准。AHCI是针对机械硬盘开发的，而NVMe是专门针对固态硬盘设计的，比AHCI更容易发挥出固态硬盘的性能。2014年3月，戴尔的服务器采用了三星推出的全球首款NVMe固态硬盘，持续读取速度达到24Gbit（3GB）/秒，另外三星也提供了M.2规格的PCI-E固态硬盘，虽然外形小巧，但同样可提供11.2Gbit（1.4GB）/秒的持续读取速度。英特尔也于近期发布了面向商用市场的NVMe技术PCI-E固态硬盘DC P3700系列、DC P3600系列、DC P3500系列（**图19**），它们强调的应用方式各不相同，但都使用PCI-E接口，基于NVMe 1.0规范，可实现6倍于SATA 3.0固态硬盘的数据吞吐量。

除服务器外，苹果公司也在MacBook Air上应用了PCI-E 固态硬盘（**图20**），其读取速度接近800MB/秒，写入速度达到760MB/秒以上，可轻易突破SATA 3.0接口的600MB/秒速率限制。据称支持消费级NVMe固态硬盘的个人电脑也将在近期上市，为家用领域提供更高性能的存储能力，为用户和玩家带来难以想象的极致读写存储体验。

固态硬盘实测

作为面向未来的存储产品，固态硬盘虽然日益受到消费者欢迎，但它能带给我们的实际体验，却不是能从评测数据和行情变化、深度分析、技术讲解中真正了解到的。我们不妨用几块时代特征明显的产品来说明固态硬盘的进步，也可以与前一章中的机械硬盘评测对比，了解固态硬盘和机械硬盘的实际能力，以及这些测试数据相关的实际体验差异。

1.Intel 320

Intel在半导体市场上的领导地位，以及它的品牌号召力，让这一品牌的固态硬盘一度是很多高端用户的追求，即使其同容量价格达到其他产品1.5倍。我们采用的Intel 320并非新品，而是已经使用了2年以上，也可以借此观察固态硬盘的寿命和性能下降是否如传闻中那样严重。

2.希捷600

作为传统的机械硬盘厂商，希捷在固态硬盘方面的能力也相当不俗，它甚至收购了一个主控芯片供应商。希捷600是试水消费市场的产品，在性能相当不俗，不过也许是考虑到主营业务，其宣传力度并不大。我们选用的产品也已经服役了一年左右。

3.威刚SP900

这是目前市场上最主流的一代产品，威刚作为半导体存储行业的典型厂商，进入固态硬盘市场比较早，产品定位、质量、性能等都已经相当成熟，SP900性能偏向高端但价格并不算昂贵，在市场中相当受欢迎。

测试数据对比表（MB/s）

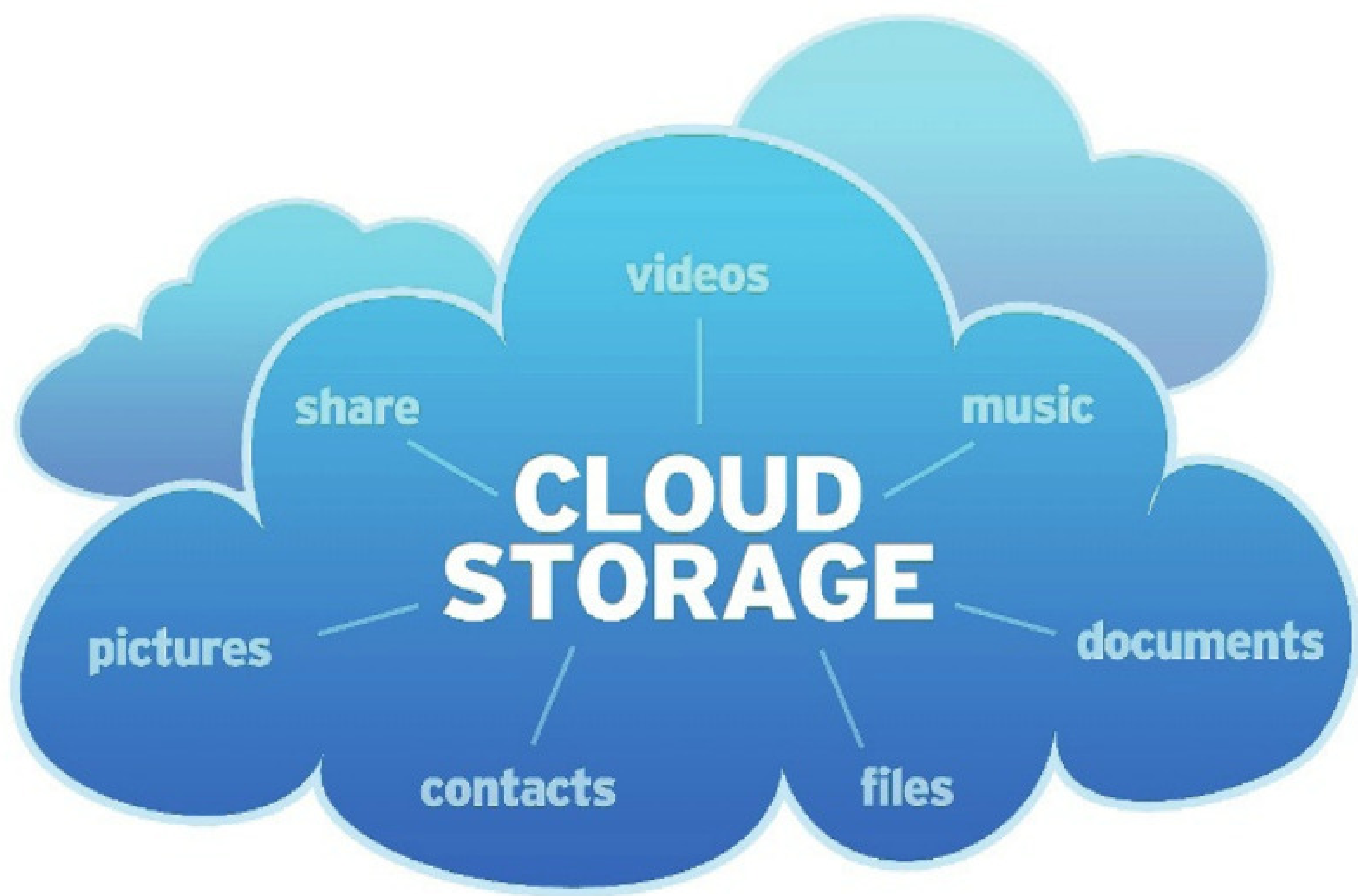
项目	设置	Intel 320	希捷600	威刚SP900
ATTO Disk Benchmark	最高读取	280.2	535.7	556.7
	最高写入	138.6	461.7	523.8
Crystal DiskMark	最高读取	270.1	470.2	438.6
	最高写入	137.1	445.2	192.3

从测试数据可以看到，固态硬盘的技术发展非常明显地反映到了读写速度上。新一代固态硬盘的读写速度都已经达到500MB/s以上，接近SATA 3标准接口的极限。早期固态硬盘读写速度在200MB/s左右甚至更低，除了自身的技术限制外，在外部传输速度只有300MB/s的SATA 2标准时代，追求过高的读写速度也没有意义。同时我们也可以看到，即使是早期的MLC产品Intel 320，长时间使用后也并没有出现寿命问题，测得的读写曲线仍很平稳。

实际文件拷贝测试的结果与存取两端性能、缓存命中都有较大关系，因此仅作为测试参考，其中大文件测试结果基本与测试软件测得数据类似，而在小文件/目录存取测试和测试初始阶段，都出现了600MB/s以上，甚至高于900MB/s的速度，这应该是硬盘缓存、系统缓存命中了数据，固态硬盘存取的瞬间响应能力也让这些缓存数据的高速存取能力得以更好地发挥。

系统启动时间与电脑配置、已安装程序，甚至是上次关机的状态都有很大关系，我们也只进行参考测试。在顶级平台上，Intel 320、希捷600、威刚SP900仅安装Windows 7旗舰版及驱动程序的情况下，多次重启后测得启动速度在10秒左右，读取速度的差距没有表现出来。但在安装程序和文件使用了系统盘3/4容量，各种链接已占据半个屏幕的常见使用状态下，它们的启动速度分别下降为40秒、28秒和22秒左右，此时产品的性能差距表现明显。另外对于笔记本用户来说，由于内存和处理器性能限制，安装大量文件后的启动时间变化更加明显，特别是在自行升级的较老的笔记本上，例如将Intel 320用于较老式的T61笔记本（酷睿2 P8700、4GB内存），并安装大量程序，文件后，启动速度达到1分钟以上。

数据之云
网络与存储的联姻



■天津 Mishima
北京 墨汁做寿

脱离本机，甚至脱离硬件设备的存储和随时随地的使用，曾经是PC用户和业界的梦想，而随着移动互联网和移动智能设备的兴起，这一梦想已经变成了现实。

作为计算机最基础的功能之一，数据存储一直是所有计算机用户不能回避的话题。曾几何时，磁盘是我们存储数据唯一的途径，我们有了软盘和硬盘，后来又出现了光存储——光盘，以及更小巧的半导体存储、移动存储等产品，但这些始终都是看得见、摸得着的设备。

“将数据挪到可以随处连接的网络上，带给用户更简易的计算设备和更灵活的数据使用方式”，虽然这种想法早就出现，甚至有依赖这一概念形成的产品如网络电脑（NC）、瘦客户机（thin client）等，但网络传输速度、网络设备性能和网络服务能力，曾经极大限制了这一理念的发展（**图1**）。

随着网络发展的日新月异，特别是移动互联网和移动智能设备的发展，数据存储终于进化到了看不见、摸不着，同时又如影随形的境界——网络存储时代到来了。从无人不知的iCloud再到国内各大网盘，几GB、几十GB甚至上百GB，乃至高达几TB的数据可以存在距离用户电脑万里之外的“云端”，云存储也由此衍生出了各种新时代的个人云服务，不但为广大用户节省了硬盘，更为我们的数据提供了无比安全的存储空间。下面，就让我们简单分析一下网络与存储联姻的来龙去脉，以及适合不同人群与需求的经典产品。

网络存储解密

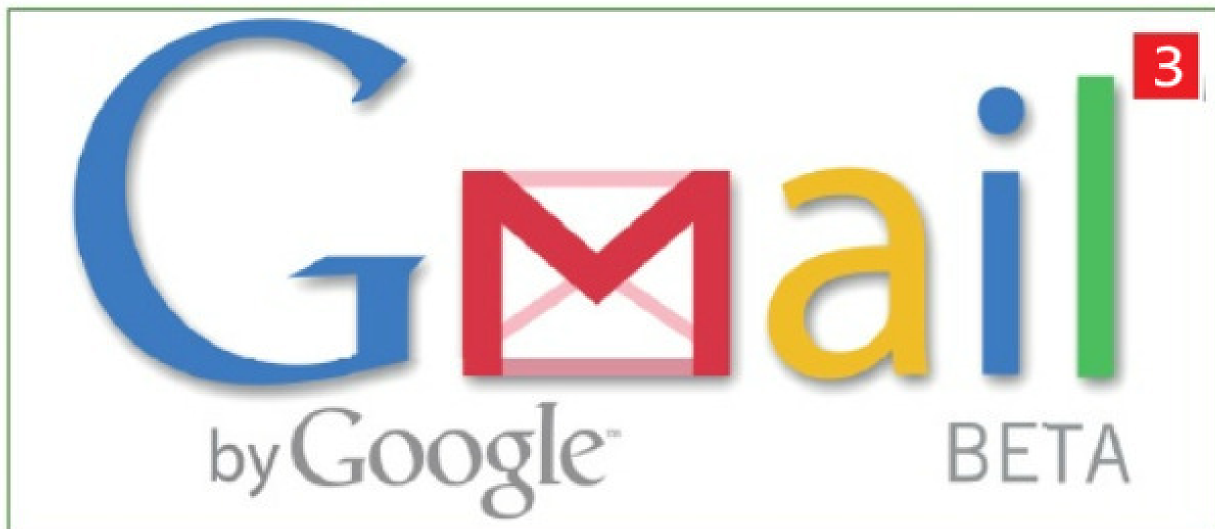
提到网络硬盘或云存储，我们就不能不提一下网络存储技术的发展。时至今日，网络存储技术已经发展了三代，它们分别是直连式存储、网络附加存储与存储区域网络，虽然这三代中，后生替代前辈是一个大趋势，但实际上至今这三种技术仍旧保持着各自的活力，共同起到了应对计算机存储系统复杂多样化的要求。

说起直连式存储，从名字上我们就可以看出，这是一种直接与主机系统相连接的存储设备，比如用做服务器的计算机内部硬件驱动；网络附加存储，指的则是一种将分布、独立的数据整合为大型、集中化管理的数据中心，以便于对不同主机和应用服务器进行访问的技术；存储区域网络，则是将设备通过光纤连接到一群计算机上，并在该网



■图1：极为简洁的net PC，存储、应用、甚至连操作系统都在网络上





■图2：在互联网速度不佳的时代，数据中心曾是很多大型企业必须自己投资兴建的设施，使用高速的内部网络进行数据管理

■图3：Gmail Beta版在2004年就提供了1GB空间，当时可谓惊人之举，其后容量还在不断增加

络上提供多台主机连接，可用来专注于企业级存储的特有问题，主要用来储存大量的数据（**图2**）。

但说到底，这三种技术更多地被用大型企业用来商用，与我们普通用户距离太远，对我们来说，真正意义上的网络存储，指的还是网络硬盘、云存储或者说网盘。在七八年前甚至更早的时间里，计算机用户们存储数据依赖最多的是硬盘、光盘甚至软盘，笔者依稀记得当年为了保存一些重要的数据，不得不购买昂贵的光盘刻录机然后自己刻录光盘。虽然光盘拿在手里很踏实，但很快便暴露出了光盘材质大多不过关，数据丢失的不良后果。因此，聪明的用户们开始想办法了，也就是这些“群众的智慧”为我们带来了“第一代网络存储技术”——邮箱。

七八年前，Gmail邮箱刚刚兴起之时，附带提供了大量的网络空间（**图3**），很多用户决定利用这些空间，将本地数据“存储”了进去，作为网络存储器使用，当时Gmail的邀请相当受欢迎，如果想交朋友，给他Gmail邀请吧。其实笔者清楚地记得，在Gmail之前我就曾经这么做过了，当时有一个国内的邮箱叫做eyou（亿邮），笔者就曾经注册了两个账号，然后自己给自己发邮件，从而达到保存附件里数据的目的。Gmail只是一方面，很多用户还会利用GoogleCode的空间来存储数据，虽然这种存储方式并不是谷歌的本意，但可能因此启发了网络服务商开发网盘也说不定。

此后，随着网络速度和设备的进化，网络存储终于成为了普通用户也能享受到的服务，包括国外的RapidShare和国内的Rayfile（这两家至今仍存在）在内的网络硬盘提供商们终于开始出现了。在这个时候，所谓的网络硬盘真的就是一块网络上的“硬盘”，用户注册账号然后将数据上传，目的大抵有二：其一是保存重要数据，其二就是分享。其实数据分享原本并不是网络硬盘最初的功能之一，但服务商很快发现这是一种传播数据的良好途径，因此才开始形成各自网盘专属的下载链接甚至下载软件，从而形成了以网络硬盘为载体的数据分享、传播体系——当然很多色情、违禁数据也正是看中了网络硬盘私密性强的特点，专门以此为自己的传播途径，这也从一个侧面说明了网络硬盘的可靠性和对隐私的保障能力。

最近几年，网络硬盘有了一个更为突飞猛进的进化，那就是云存储。云存储以及附加的云计算，让计算机进入了云的时代，但实际上云存储与网络硬盘并不能完全划等号。很多网络服务商自己也经常搞混这两个概念，比如华为网盘这样的名为网络硬盘实为云存储的品牌。那么到底什么是云存储？说到底，云存储是一种包括了分布式文件、多用户管理、身份验证等诸多技术的新时代资源管理手段，用户在云空间保存的不仅仅是像在网络硬盘里保存的数据，而是自己的身份、资源调度扩展、多账户间合作等（**图4**）。比如苹果的iCloud，它可以像网络硬盘一样上传数据，但同时用户在i系列产品上的各种数据都备份在其中，甚至很多游戏的存档也会自动上传iCloud——这就是云存储与网络硬盘最大的不同。iCloud启发了其他智能移动设备厂商，它们纷纷以云存储作为自己品牌产品的增值服务，不仅成为了云存储服务的一大群体，也因此吸引了更多用户的关注，以及更多厂商的投入，可以说是开启云存储时代的重要契机之一。

很明显，网络硬盘最终应该都会发展到云存储的形式，不过时代更迭带来的冲击也影响到了许多大家耳熟能详的品牌，比如成立于2009年的115网盘就闹出了关闭大众分享的风波，虽然115网盘随后发表了《告全体用户书》，决定开发iOS和Android客户端，发展包括“消息推送”、“群组分享”等新功能，但云存储对传统网络硬盘市场的冲击可见一斑。



■图4：云存储比较准确的示意图，它不只是提供数据存储，还是让所有设备实现信息共享的一种方式

个人网盘

既然提到了115网盘，那我们就来简单列举一下那些大家经常使用的国内外网络硬盘、云存储品牌，虽然这些品牌大多采取了类似的技术，但毕竟有着这样那样的区别，本文希望可以帮助大家鉴别、挑选到适合自己的网盘。

115网盘

这是一个由广东一一五科技有限公司于2009年推出的网络存储服务，主要针对中国内地和香港台湾地区。作为国内使用最多的网盘之一（图5），115网盘拥有如下几个鲜明的特点：初始15GB的容量、支持扩容、参加活动可以最大达到8TB容量甚至无限、分布式存储架构、针对文件以及文件夹的共享、圈聊功能、支持多终端。115网盘可以说是国内网盘中的代表者，它迄今为止已拥有超过8000万注册用户，而且这些客户很多是从当年FTP时代跟过来的老客户，可谓价值千金。进入智能手机时代后，115网盘虽然爆出了前文提到过的关闭大众分享事件，但随后推出的一系列产品让我们看到了它涅槃重生的迹象——比如它是少有的支持Windows Phone系统的网盘。因此，对于那些喜欢选择免费服务，并且操作简便的用户来说，115网盘始终是不二的选择。

百度云盘

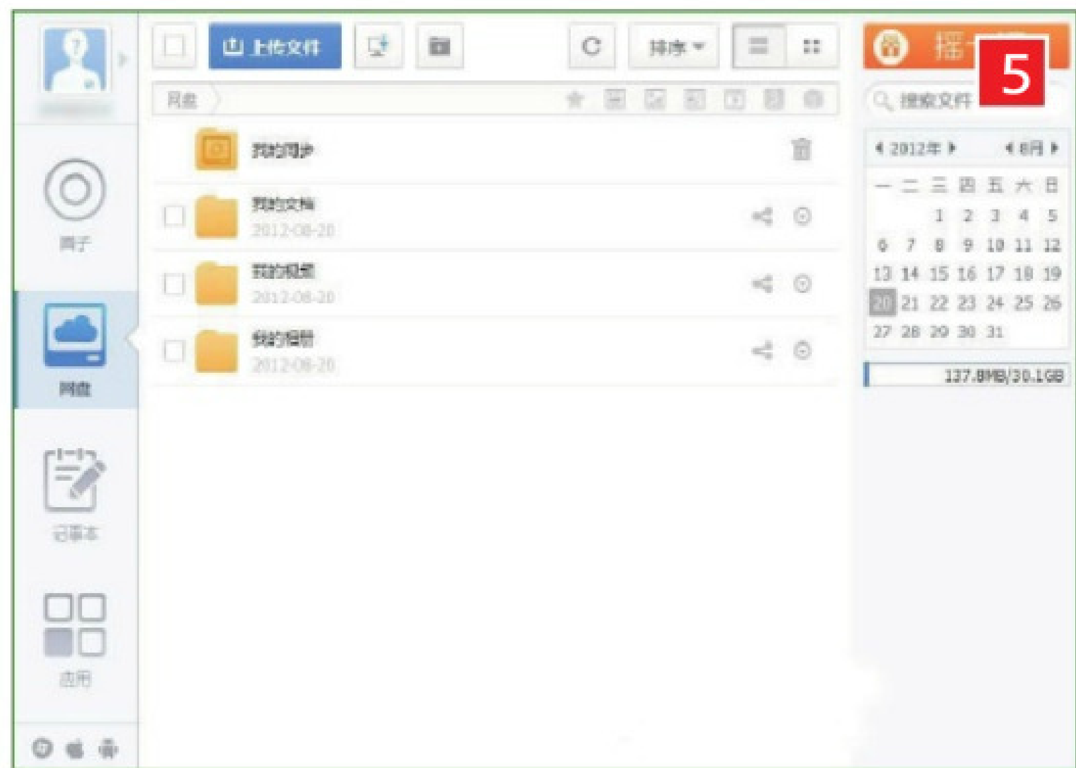
百度虽然是内地规模最大的网络技术和服务公司之一，不过开始对普通消费者提供网络硬盘或者说云存储服务的时间比较晚，百度云网盘2012年才正式推出，为广大用户提供免费的云存储服务（图6），不过它发展非常迅速，目前应该算是内地受到最多内容网站支持的网盘。百度云盘的免费用户一上来只可以获得5GB的空间，算是比较少，但是首次上传文件可以增加1GB、用QQ登录可获得5GB空间、完成任务也可获得一定空间、登陆云移动端则可以立即获得2TB的免费空间，是相当不错商业技巧，将用户迅速引向移动端应用。百度云盘给用户留下深刻印象的有以下几点：最大文件体积可达4GB、支持在线视频播放、文件智能分类、文件在线解压缩、方便地文件分享和保密设置等。尤其是它对各种音频、视频格式的支持，结合离线下载，便可让百度云成为了很多移动用户的手机播放器——笔者就曾经利用百度云APP，在手机上听评书，无论是音质还是速度都属上乘。

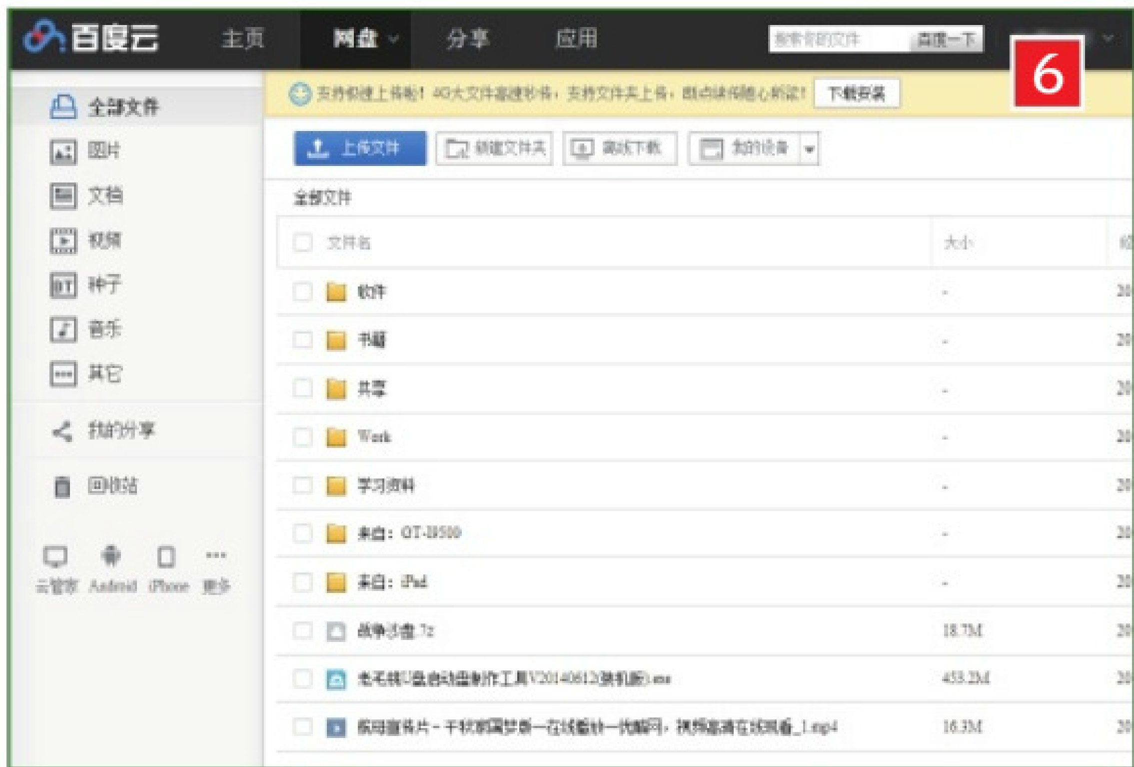
360云盘

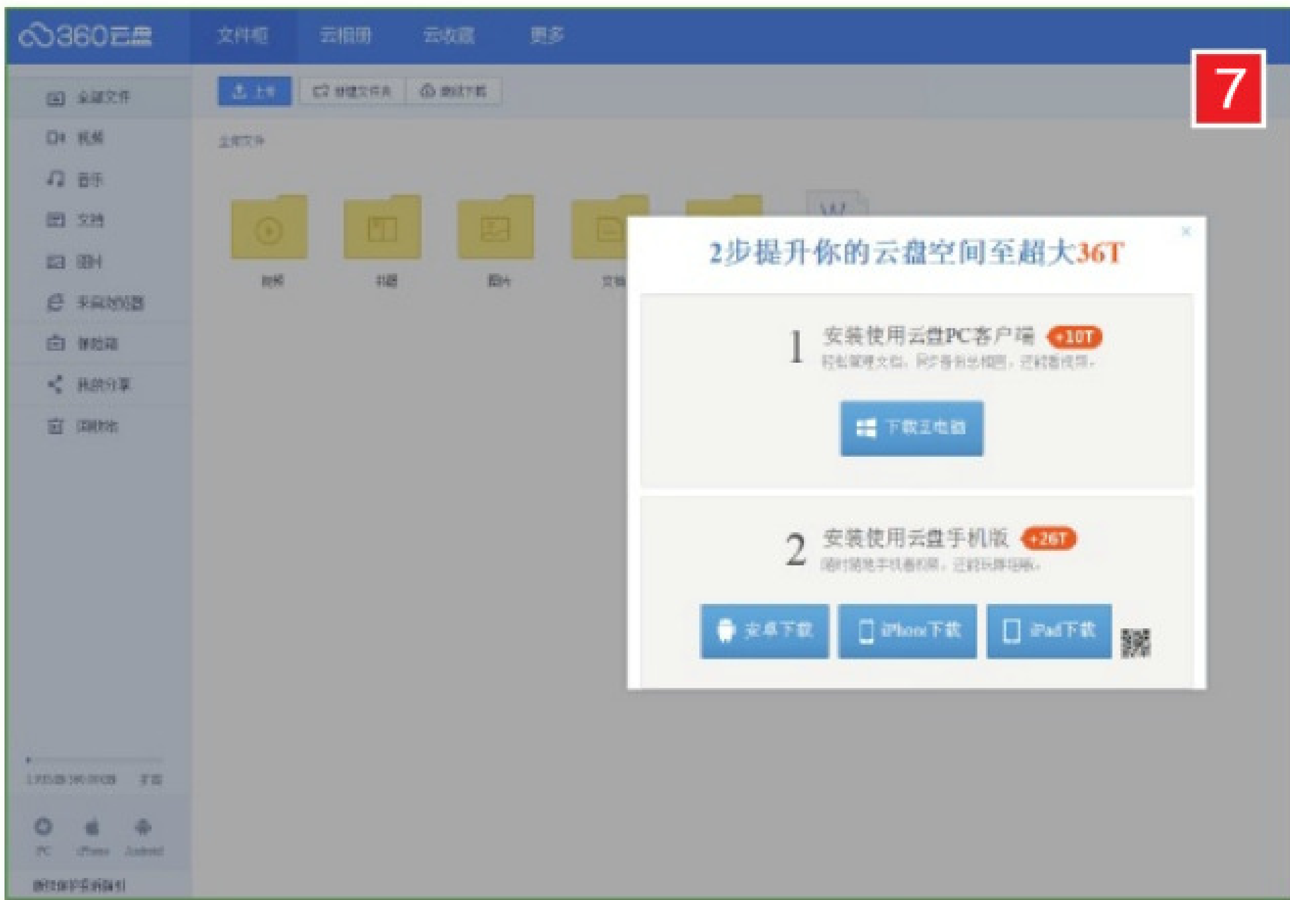
作为奇虎360网络云战略重要的组成部分，360云盘为免费用户提供了初始18GB、简单扩容后容量为360GB的免费空间（图7），不过目前它正在进行一个似乎没有限期的活动，可获得高达36TB的容量，实惠得很。360云盘具备大多数网络硬盘的特点，除此之外还提供了文件实时同步备份功能，将文件放到360云盘目录，便会直接自动上传至云空间。除了可获得巨大的容量，在服务能力和第三方支持方面，360云盘目前还没有什么优势。但是作为360软件的一部分，那些360安全卫士、360浏览器的用户是有理由选择这款网盘的，因为它可以很好地和360其他软件进行沟通协作，形成属于360的一个小小生态系统。当然，仅有这些并不够，360网盘要改进的地方还有很多，比如云存储器的稳定性不强就一直被用户所诟病，笔者在这里希望奇虎360能在云存储时代有所作为。

金山快盘

金山快盘个人版是金山软件基于云存





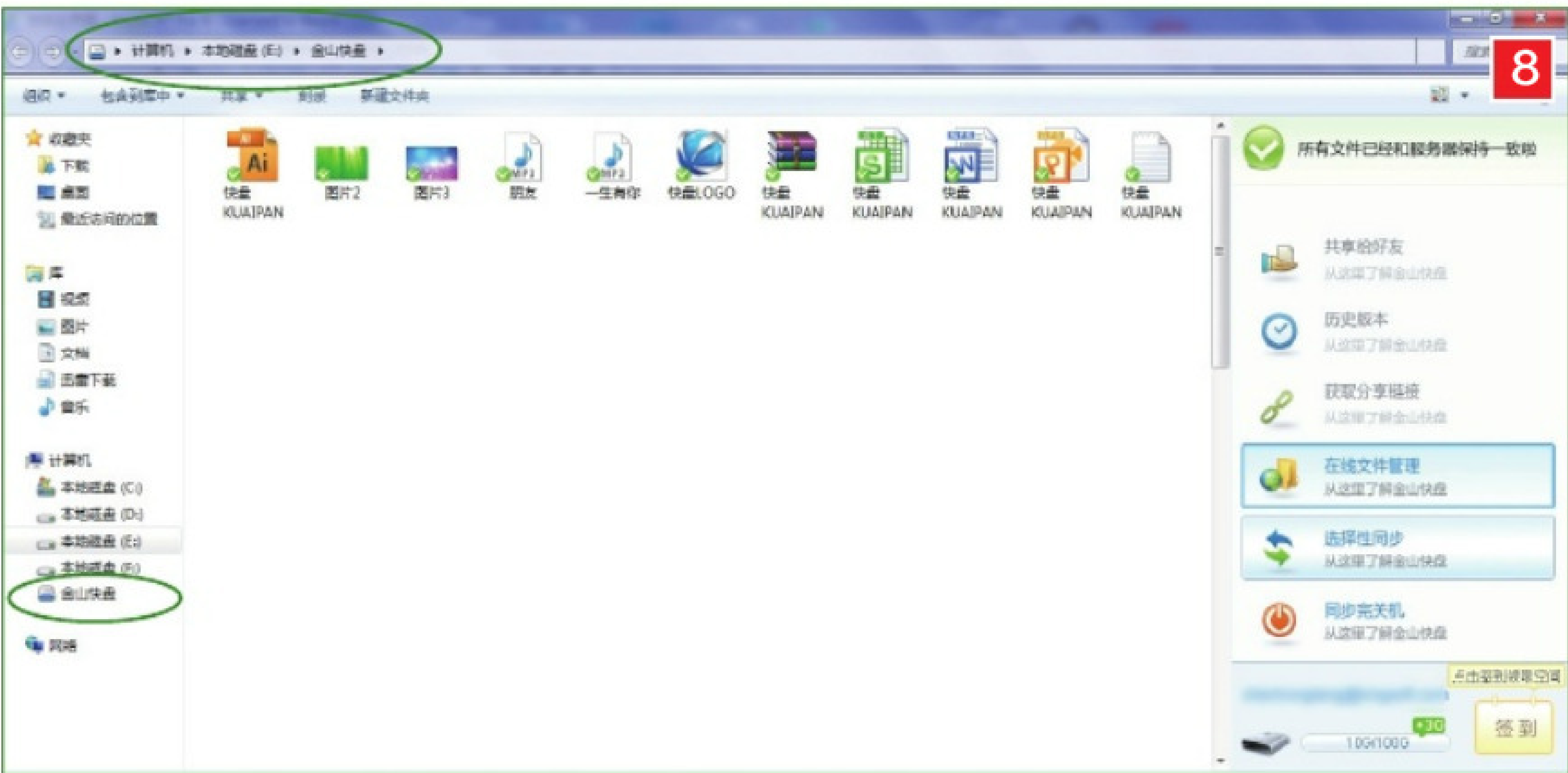


■图5：115网盘拥有国内最早可能也是最忠实的用户群

■图6：百度云盘受到最多内容分享网站的支持

■图7：喜爱奇虎软件的用户可以考虑360云盘，不过它也有偶尔不稳定的问题

储推出的免费同步网盘服务，它具备文件同步、文件备份和文件共享功能，覆盖所有主流系统平台，最大容量为2TB。金山快盘同时具有商业版产品，应该也可以说明金山公司对自己的云存储服务能力非常自信。当然作为普通消费者，金山快盘最吸引人的还是在电脑上直接形成的虚拟硬盘（**图8**），无需登录客户端或访问网站，就可以和操作电脑上的其他硬盘一样，直接对虚拟硬盘进行操作。



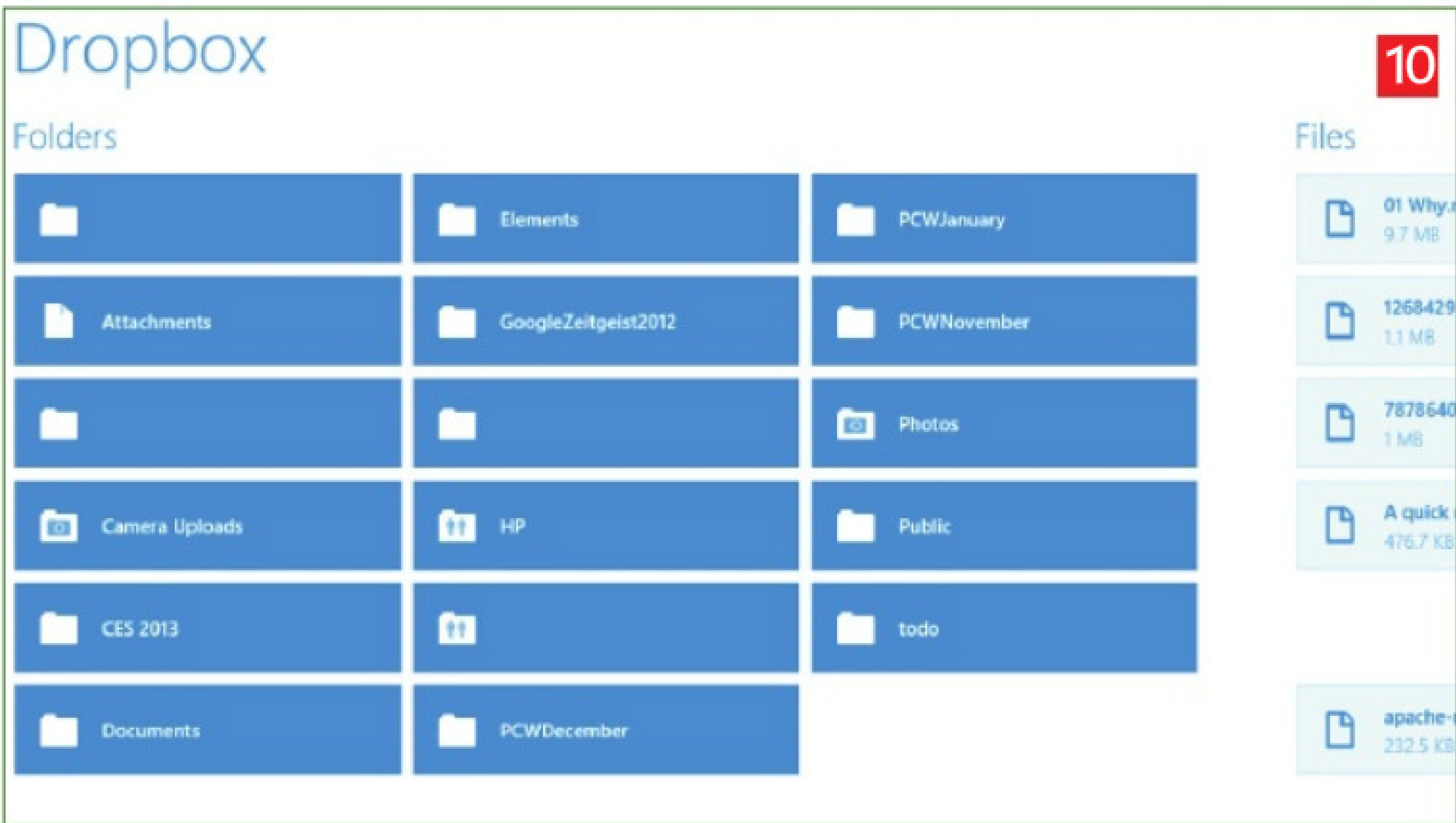
■图8：金山快盘可在PC上虚拟出一个硬盘分区，可进行直接操作，数据在后台进行上传与下载

华为网盘

作为老牌科技企业，华为是最早进军网络硬盘领域的厂商之一，华为网盘更多的是以DBank网盘一点通的名称为人所知，虽然在名头上不如115、百度等网盘，但它以其强大的科技实力后来居上，成为了云存储时代的佼佼者。与百度云盘一样，华为网盘初始容量为5GB，支持各种手段获得空间。华为网盘拥有很多技术实力带来的特点，比如文件链接一键分享、缩略图排序、批量外链功能、APK文件一键安装到手机、自定义限速功能等等。这些低调但十分人性化的功能让华为网盘得到了一个比较少有的评价，那就是用起来“舒服”——我想这也是科技产品的最高境界吧。2年前，华为网盘的VIP产品得到了升级，便捷支付平台正式上线，正式支持支付宝和银联多家银行，将华为网盘的商业化之路大大迈进了一步。比较遗憾的是，作为网盘最重要指标之一的“容量”方面，华为对免费用户比较抠门，就连华为手机用户也只能得到1年期的155GB免费容量，其任务赠送容量以MB计，甚至还有1MB的任务（**图9**），虽然有时会有一些GB级别的赠送或送，但免费用户的总容量绝对无法与竞争对手相比。



■图9：容量是华为网盘的短板



■图10：Dropbox的应用体验出色，为Windows 8用户提供了融合感更好的的Metra界面

Dropbox

简单介绍了一些国内知名的网络硬盘、云存储服务商之后，让我们把目光投向国外。笔者第一个想要推荐的，就是著名的Dropbox，一款市值已达80亿美元的云存储产品。这家成立于2007年的服务商为用户提供了在不同操作系统下免费及收费的云端服务，新注册用户可以立即获得2GB的空间，想要增加容量的用户可以通过邀请其他用户注册的手段——每邀请一个新用户，便可以获得250MB的容量，但也仅此而已，而付费用户则可以获得50GB、100GB以及1TB以上的空间。Dropbox支持修订历史记录，即便文件被删除，也可以通过云端恢复，除此之外Dropbox的加密系统也很值得称道。最令笔者称赞的，是Dropbox对多平台的支持达到了一个最大值：Windows、Mac、Linux、iOS、Android、Windows Phone、黑莓系统，只要有网络的地方就有Dropbox，这也成为了它之所以拥有如此庞大客户群的基础。另外DropBox具有本地虚拟硬盘式的操作体验，可直接访问本机内容，而且它的Windows 8专版提供了和操作系统一致的Metra界面（**图10**）。

iCloud

苹果的iCloud有可能是所有云端服务商里最大牌的一个，但也是最“不专业”的一个，它只有5GB免费空间，更大容量需要付费使用，和其他云存储产品相比还是小气了一些。但是，真正的果粉应该清楚，iCloud最大的用处其实并不是存储数据，而是将所有的苹果设备无缝连接起来，用iCloud管理音乐、照片、日历、文档甚至应用程序。尤其是应用程序，对于智能手机和平板电脑用户来说，在iPhone下载一个应用，它便会自动出现在你的iPad上；又或者在iPad上玩了一款游戏并且存档，在另一台iOS设备上便可以继续玩——存档自动上传iCloud。它就好像一只无形的手，把用户的所有设备（当然都要是苹果设备）结合起来（图11），创造了一个无比轻松的无缝使用体验。

Google Drive

提到苹果就不能不说谷歌，谷歌网盘（Google Drive）作为2012年4月才正式推出的云存储服务，向免费用户提供15GB的空间，是iCloud的3倍，并且同样支持付费扩容。谷歌网盘最大的特点，要属它内置的Google Docs等在线应用了（图12），通过这个设计用户可以随时与他人协同办公——大家可以同时编辑一份文档，观看同一份幻灯片。与此同时，对于购买了大量谷歌服务的用户来说，谷歌网盘与谷歌邮件（Gmail）、Google+等都有整合，可以在一整套谷歌生态系统中体验。同时，谷歌网盘的售价也比较便宜（这得益于最近谷歌下调了价格），相对于Dropbox升级到100GB空间所需要的20美元一个月，谷歌网盘升级到100GB只需要1.99美元一个月。只是，鉴于谷歌在中国的尴尬处境，谷歌网盘的很多优势都不那么明显了，比如被屏蔽的Google Docs，以及最近的Gmail事件等，因此用户选择谷歌网盘还需慎重。

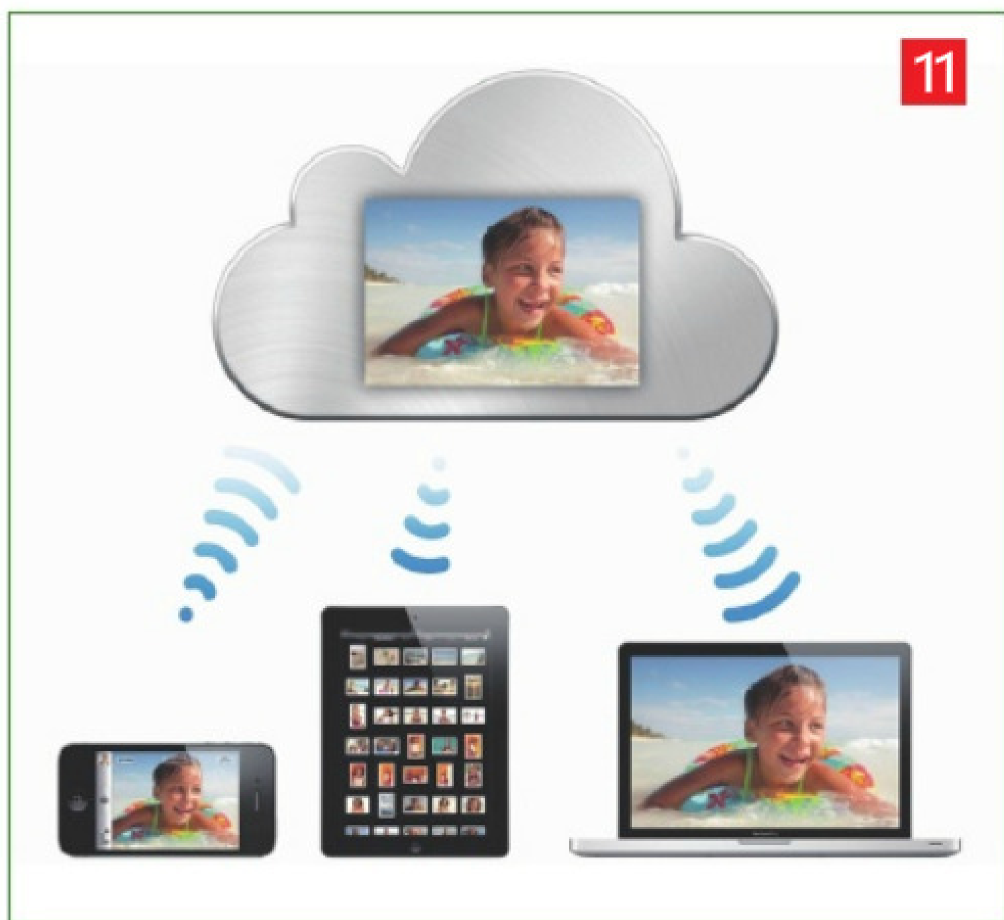
其实内地用户还可以享受到一些比较有特色的云存储服务商和产品，例如腾讯的微云不仅与QQ打通，特别适合QQ好友间共享文件，而且还给出了10TB容量的惊人扩展能力（图13）。另外还有和下载播放软件打通的迅雷云空间、更偏向于商业应用的阿里云，遨游、UC等浏览器提供的云存储等，不过它们的应用面略小，这里不做重点推荐。

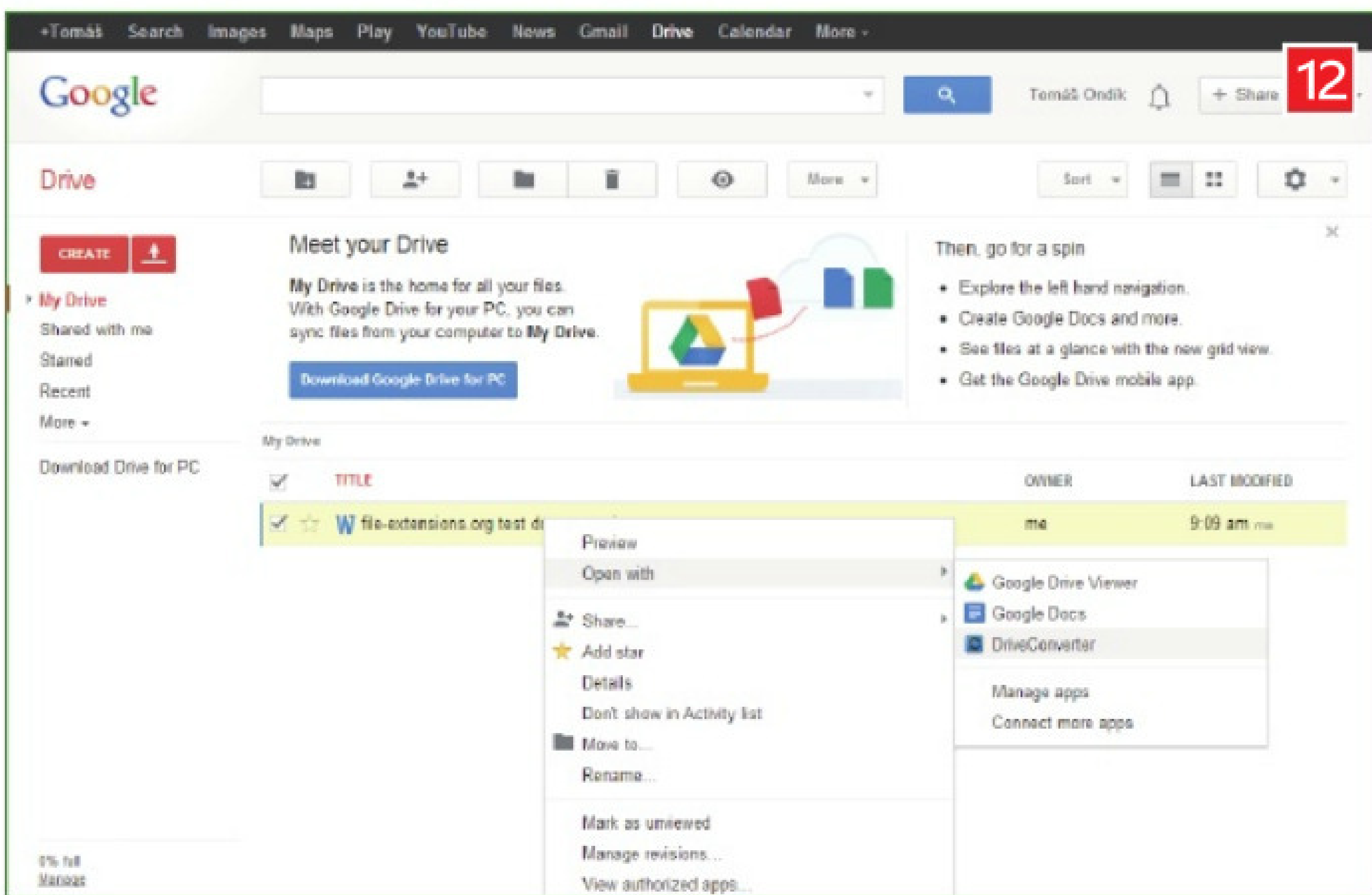
笔者建议大家尽量选择内地网盘服务商的产品，因为内地网盘的服务的并不比国外差，很多地方甚至要超过国外。包括百度、360、华为等几大巨头已形成较为良性的竞争，价格和服务因此有了保障，另外我们不能忽视国外网盘有着随时被封的危险。

随着网盘走向云存储，我们是不是就可以说，今后我们的数据都会在云端而不在某个具体的设备上了呢？其实并不能那么说，因为以智能路由器为代表的家庭网络存储设备正在异军突起，硬件存储以另一种方式回归了我们的计算机生活，让人不得不感叹世事轮回啊。

家庭云存储

对于家庭中有许多智能设备的用户来说，如果需要共享一些文件，比如视频、音乐、文档等，可是用局域网文件共享又嫌麻烦的话，那么各种NAS（Network Attached Storage，网络附加存储）设备就是不错的选择。在这里笔者要为大家推荐几款设备，它们基于不同的设计思路，面向不同的市场，不过都是不错的家庭网络存储设备，可以帮助大家解决不少文件共享的问题。







■图11：iCloud可将用户的所有苹果设备连接起来

■图12：Google Drive内置谷歌在线应用，可直接处理网盘上的文件

■图13：微云的10TB容量赠送活动仍在继续

简易存储设备

1.小米路由器

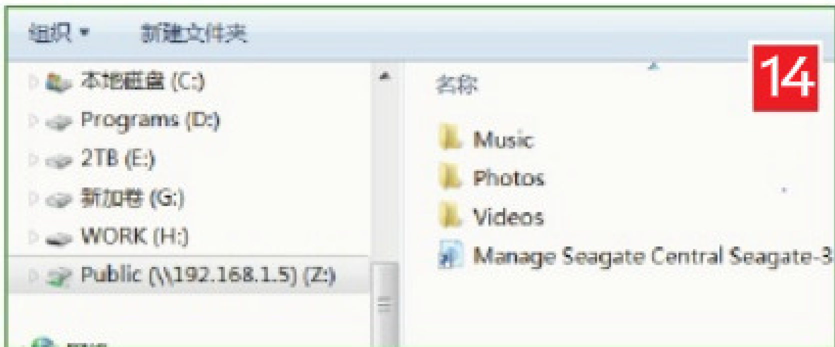
作为小米生态系统的一部分，小米路由器是整个小米阵营中的重要组成部分之一，它同时具备了NAS的功能，特别是在与小米的全套硬件进行配合，有着成为家庭多媒体中心设备的潜力。小米路由器配置了博通BCM4709双核处理器以及一块1TB的硬盘，足以满足大部分需求。小米路由器的远程下载是官方重点推荐的功能，用户通过它可以远程下达下载文件的指令。当然，小米路由器还有一个多彩外观的Mini版本，售价只有129元，可以看做小米路由器的降级版。笔者的推荐理由：小米生态环境，为发烧而生的情怀。

2.极路由

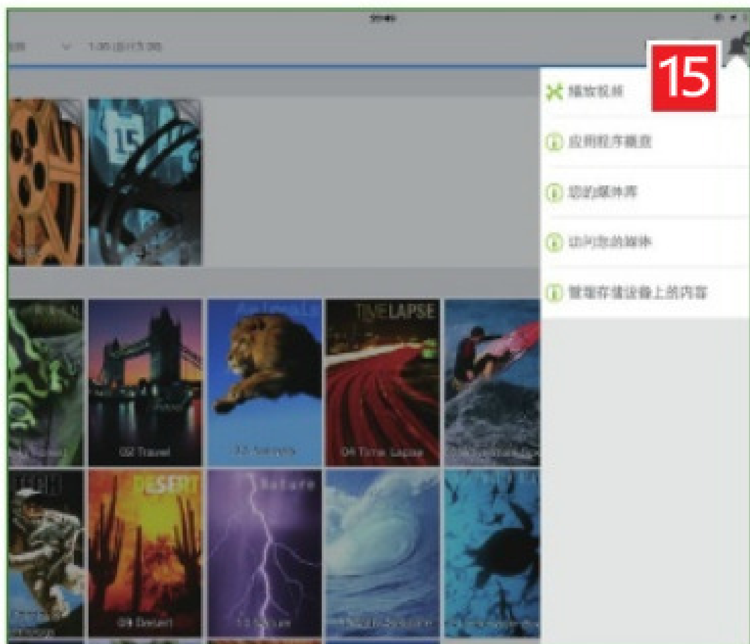
极路由是最近一款比较受关注的智能路由器，当然也支持存储共享等功能，其中极壹内置，S和极贰可使用SD卡进行存储扩展，极壹S硬盘版则可安装笔记本硬盘。作为自己独有的特色，极路由为苹果和安卓用户提供了应用商店加速功能，可以通过修改DNS，让用户极速下载应用商店里的应用，特别适合喜欢尝新的移动智能设备用户，这种贴合移动互联网时代的“小伎俩”其实还是很管用的。

3.Synology DS108j

之所以推荐这款几年前的设备，是因为我本人就使用过它，有着亲身的体验。这款价格仅为1200元的网络存储器外形很讨喜，白色的机身搭配灰色的装饰让它有着一种苹果设备的感觉，非常适合那些追求时尚的用户。机身大小160mm×218mm×63mm，纤细精巧，非常适合家用。它支持脱机下载文件、共享视频音频媒体、分享照片以及连接USB打印机，并且还支持文件备份。它支持的网络协议也很多，比如NFC近场通讯，支持的系统则包括了Windows以及Mac系统，可以满足不同用户的需求。DS108J有一个SATA硬盘，容量为1TB，并且还提供了PPPoE功能，这也让它可以用来做智能路由器——它的一个千兆网络接口可以满足大部分家庭的需求。笔者的推荐理由：性价比合适的价位、精美的外观与多种多样的功能。







■图14：安装应用后，智汇盒空间可作为一个磁盘分区使用
■图15：从外部互联网访问智汇盒空间
■图16：外形简洁时尚的希捷智汇盒

4.希捷智汇盒家庭网络硬盘

希捷智汇盒家庭网络硬盘，应该算是一款非常典型的现代NAS，它的主要功能仍然是存储、共享和备份，但为移动设备通过无线网络访问进行了优化，有自己的备份和访问App，可在PC硬盘列表中直接访问（图14），也可从家庭网外部，通过互联网访问数据（图15）或进行备份。智汇盒支持DLNA、Air Play等无线显示技术，可通过无线网络直接播放其中的内容。

相对于常见的NAS产品，智汇盒的体积非常小巧，大小与台式机光驱，或者体积稍大的台式机移动硬盘盒类似，其上部壳体全部为镂空设计，有利于散热（图16），而尾部接口则带有USB扩展能力，可连接其他USB移动设备扩展容量。

希捷智汇盒并未像很多NAS产品那样着重于智能化，向全能服务器的方向发展，而且没有内地用户很关心的脱机下载功能，而是更专注于存储与共享，并且拥有相当出色的性价比，例如2TB版本的智汇盒（999元），减去内置NAS专用硬盘的价格（849元）后，其服务器壳体价格只相当于150元。

5.威联通TS-220

威联通（QNAP）NAS是比较早走上智能化道路的产品，在本期介绍的新产品TS-251中，它甚至已经内置了双核赛扬处理器，拥有类似于HTPC的能力。对于不追求高性能的用户来说，我们更推荐之前曾经介绍过的，另一款面向家庭的产品——TS-220。除了视频输出接口外，TS-220的功能还是非常齐全的，它同样采用自有的开放式QTS操作系统，具有出色的扩展性和灵活性，脱机下载、自动备份、云服务等NAS常见功能一应俱全，而且还可进行视频转码、摄像监控、多媒体管理和服务，甚至可作为网站服务器使用，在其上建立自己的网站（当然要符合我国法律）。威联通NAS基于QTS的各种功能在本期“新品初评”相关内容中有比较详细的介绍，这里就不再赘述了。

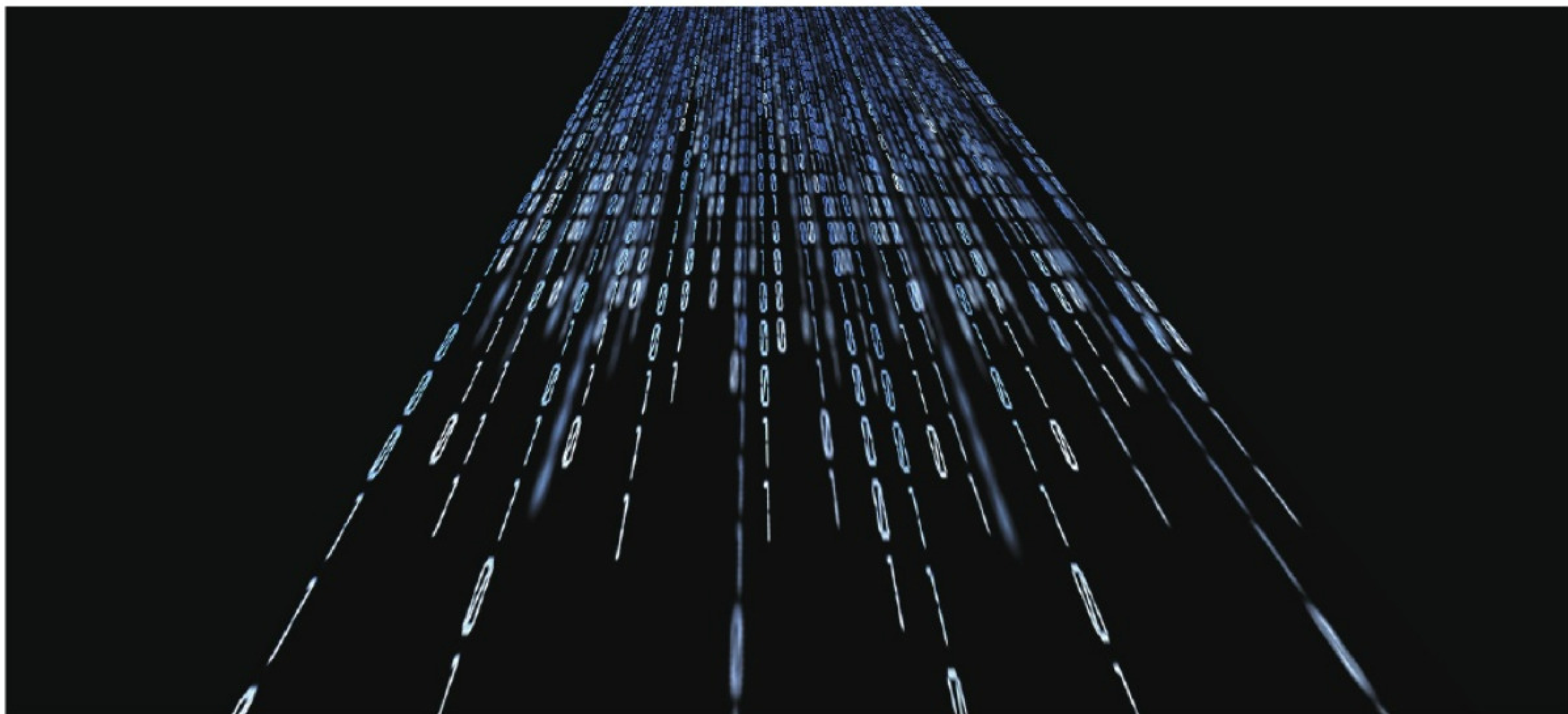
6.网件路由器

其实目前相当多的家庭路由器，甚至是便携路由器，都已经提供了USB接口，可连接移动存储设备进行数据存储和分享，比内置硬盘的NAS等产品使用更灵活性，作为路由器领导厂商之一的网件（Netgear），很早就为路由器配置了USB接口，其“易共享（Readyshare）”功能也是这方面的典型应用。在连接USB存储设备后，网件可提供多种存储访问方式，包括内部网络、外部Http方式、FTP方式等（图17）。除了存储外，“易共享”还可通过USB接口连接打印机、USB音箱等各种USB设备，不过这些并不在本期专题的讨论范围内。



■图17：网件“易共享”的内容访问方式设置，让它可从内部网或外部互联网访问

藏须弥于芥子
移动存储新气象



■北京 袁芳

在云存储服务让用户数据能够随处取用后，移动存储的地位变得有些尴尬，不过相关厂商并未停止前进的步伐，一些新产品新技术的出现，为它们赋予了新的生命力。

闪存卡的进化

尽管目前的数码产品，包括数码相机和摄像机，都开始更多地利用云存储和无线技术，但存储能力的扩展，仍然是绝大多数用户的需求，闪存卡仍然是用户为数码产品最优先选择的伴侣之一。大多数用户在选择闪存卡时，更多的考虑容量而忽略其他特性，其实闪存卡能力的进化，对于数码设备的使用体验来说，也是有着很大意义的。

UHS标准

对于目前的高端单反、摄像机，甚至是DC和手机等移动设备来说，由于拍摄能力的大幅提升，都需要进行高速存储，对于智能移动设备来说，也需要高速存储才能支持高分辨率视频的回放与大型程序的运行。在前文中我们提到了CF卡的新接口CFast，它虽然异常强大，但目前还没有得到全面支持，且应用偏向高端，对普通消费者来说，SD卡的新兴高速标准UHS（Ultra High Speed，超高速），也许更加值得关注。

在之前的SD卡速度等级划分中，基于SD 2.0标准的Class x表示其最低写入速度为xMB/s，即使是最高的Class 10，也只能保证最低写入速度达到10MB/s（但更高不限），这一速度对于很多新应用来说已经显得有些不足。而SD 3.01规范的UHS标准将SD卡的速度提升到了百MB/s级别，其中最低等级的UHS-I最大带宽达到104MB/s，相关产品可兼容Class 10标准接口，起步指标也与Class 10基本相同，即读写速度达到10MB/s以上，其中较快的型号读写速度已经可以达到100MB/s和50MB/s左右，Micro SD卡（TF卡）则可达到50MB/s和25MB/s左右。从目前的应用看，最高端的4K视频传输需要的带宽大约为10MB/s，恰好是UHS产品的起步标准，很明显这一标准瞄准的就是今后的实际应用需求。

由于UHS标准闪存卡的标准较为宽泛，目前市场中的各种产品性能和价格差距都很大，虽然有些厂商为了便于管理，也进行了等级（Class）或速率（X）的划分，例如Class x表示写入速度至少达到x0MB/s，而速率则是150KB/s的倍率（见图2），但常常并不标注在产品表面，在选购时需要注意，同样标注为UHS-I标准的闪迪（SanDisk）Micro SD卡，就有读写30MB/s、45MB/s、95MB/s的不同品种，价格差距都在一倍左右（**图1**），它们归属不同的系列，但表面



■图1：UHS-I存储卡常常没有明确的速度标示

没有速率的明显标示，因此仍要从其他途径了解其实际性能。

UHS标准的普及恰好在高端SD卡容量从32GB向64GB转化的过程中，因此会有SDHC（容量2GB～32GB，磁盘格式FAT 32）和SDXC（32GB～2TB，磁盘格式exFAT）（图2）两种容量等级产品的选择，而且从磁盘格式可以看出，这两种SD卡和读卡设备并非完全兼容，因此很可能因为容量等级，而非速度等级出现兼容性问题，在选购时需要注意设备的实际支持能力。

无线化

在拍摄作品应用更多地偏向网络和社交平台的情况下，更快捷地使用到闪存中的作品，更是被手机挤压的个人数码摄录设备生存的一大挑战，支持无线传输的闪存卡也许能在一定程度上重振个人摄录设备市场。

通过无线闪存卡（图3），通过个人专用摄录设备获得的内容可以快速通过WiFi发送到网络上，或拷贝到智能移动设备上进行编辑和发表，具体测试可参考7月刊“新品初评”栏目的相关内容，这里不再赘述。

USB存储的改进

作为PC端移动存储的主要形式，USB移动存储设备以其兼容性好，使用方便等特性，一度成为移动存储和数据交换最主要的形式。但同样是受到网络存储，特别是可在不同设备间方便地交换数据的云存储的冲击，USB存储的市场热度在明显降低，它又有什么应对之策呢？

手机U盘

手机U盘的概念并非是最近才出现的，它其实就是OTG（On-The-Go）技术的产物，而这一在不同设备，特别是移动设备间进行数据交换的技术，早在2001年12月就公布了。在早期的OTG应用中，主要是使用特殊的线缆连接USB存储设备和移动设备的小型USB接口，有些强调商用能力的移动智能设备为了更好地支持OTG技术，索性自带了标准USB接口。

随着U盘技术的发展，小型化已经是非常轻而易举的事情，增加一个接口是非常简单的事情（图4），同时智能设备操作系统与数据接口的统一也让通用化的OTG接口成为可能，不过近期这类U盘大量出现的最重要原因，笔者认为还是智能设备性能的进步，让用户可以在移动设备与PC端共享同样的数据，例如以前只能在PC端欣赏的全高清视频，处理的Office文档，现在都可以在移动端随时随地的欣赏和处理。



图2：大容量的SDXC卡，这块卡上少有的标注了速度倍率，说明其速度约为90MB/s



图3：无线SD卡内部，除了存储及控制芯片外，还增加了无线控制芯片

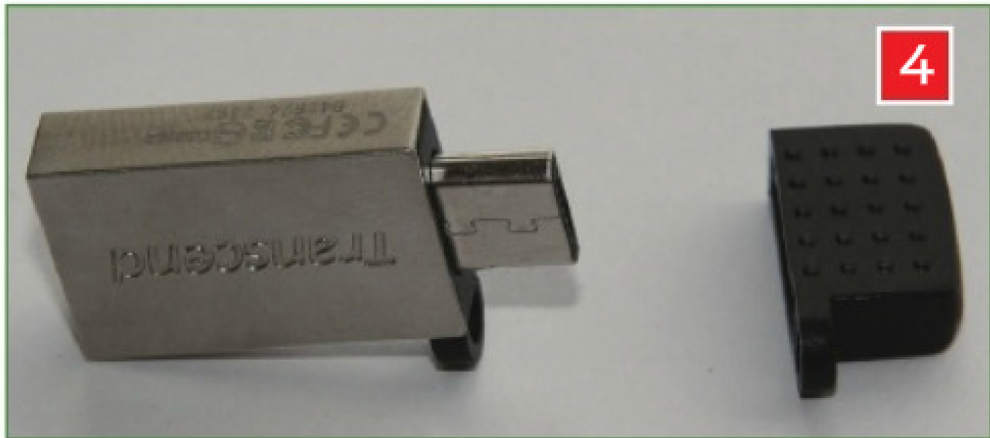


图4：手机U盘两端分别为标准USB和Micro USB接口

手机U盘使用的OTG技术出现得比较早，所以目前的Android手机基本都能正常支持，不过和PC端一样，在不同的手机上，其速度也有明显差距，例如同一款U盘，连接最新的联想旗舰机VIBE Z2 Pro（K920），拷贝1.9GB文件耗时116秒，而在三星S4的拷贝耗时为150秒，PC端测试到的最高读取速度则为32.5MB/s。要注意的是，在使用手机U盘时一定要先从系统“卸载”再拔出U盘，否则会频繁地出现U盘报错信息。

全面进入3.0时代

更高的速度无疑是目前移动存储相对于网络存储的最大优势，为此产品已经全面转向高速的USB 3.0，目前最受欢迎的移动硬盘几乎全部采用USB 3.0标准，而随着U盘主流容量达到32GB甚至更高，USB 3.0也成为最常见的标准。当然更重要的是，目前USB 3.0和USB 2.0产品的价格已经非常接近，例如某品牌类似款式的16GB U盘，USB 2.0和USB 3.0京东价分别为46.90元和49.90元，32GB分别为85.90元和89.90元，但其读写速度却有着成倍甚至更高的差距，即使在USB 2.0接口下，使用更高速闪存和控制器的USB 3.0 U盘，速度也会更高。

在速度的需求下，目前市场中甚至出现了使用更高速Thunderbolt接口的产品，例如SP广颖电通的Thunder T11外接式固态硬盘（图5），它使用双向10Gbps处理能力的两个信道进行双向同步传输，读取及写入速度最高可达到380MB/s及340MB/s。

在移动硬盘市场中，目前是否应该搭配固态硬盘，恐怕是很多厂商和用户非常纠结的问题，毕竟USB 3.0接口的最高速率已经超过了机械硬盘的极限，例如我们在使用RAID 0的移动硬盘——希捷睿品4TB中，已经测试到了200MB/s的读写速度。另外随着速度高于机械硬盘，但更加轻巧的前几代固态硬盘陆续从PC中退役，相信会有很多用户希望它们能搭配移动硬盘盒发挥余热，更适合与它们搭配的轻薄型高速硬盘盒，也会成为新的热点。P



图5：更小巧轻薄的固态存储和更高的传输速度未来移动硬盘的发展方向，但要在成本与需求间寻求平衡

头牌新闻

英特尔凌动处理器Z3000系列平板盛夏绽放

■本刊记者 魔之左手

8月6日，在不快不HI——2014英特尔凌动处理器Z3000系列平板体验会上，众多搭载英特尔凌动处理器Z3000系列的平板电脑纷纷亮相，其中既有适合轻办公的Windows平板，也有适合随时随地娱乐畅玩的Android平板，从高性价比到高性能，各种颜色、外形、尺寸一应俱全。



英特尔广泛携手合作伙伴，释放平板产业创新动力

英特尔面向平板电脑领域提供的Z3000系列处理器平台包括了研发代号为“Bay Trail Main”（英特尔凌动Z3700处理器系列）、“Bay Trail Entry”（英特尔凌动Z3730处理器系列）、“Merrifield”（英特尔凌动Z3400处理器系列）和Moorefield（英特尔凌动 Z3500处理器系列）的处理器系列。该系列处理器基于22纳米乱序执行Silvermont微架构，支持64位计算体验，性能相比于上一代处理器有了极大幅度的提升。这些不同型号的处理器给OEM厂商提供了广泛的选择空间，让它们可以根据不同的产品定位选择相应的处理器，从而能够带来不同屏幕尺寸、不同操作系统和不同价位的平板电脑，供消费者自由选择。

Bay Trail Main能够同时支持Android和完整的Windows 8操作系统，四核处理器在性能、电池续航时间、图形能力和其他功能之间实现了最佳平衡，可全面满足消费者和企业的广泛需求。研发代号为“Merrifield”的英特尔凌动Z3400、Z3500处理器系列，为Android平板电脑带来了集速度、智能化性能和超长电池续航时间于一身的平板电脑。它支持64位计算的SoC（系统芯片），为主流和高性能细分市场提供了出色的计算性能，并在计算密集型应用程序、Web应用程序和轻媒体编辑性能方面拥有优势。此外Moorefield还针对英特尔2014年 LTE平台——英特尔 XMM 7260进行了优化，提供了快速的4G LTE连接。今年下半年将陆续有新品推出。P

硬件店

中国创造，全球首款安卓主机oneBoard

8月6日，北京智酷计算机有限公司发布了其创新科技产品oneBoard，这是全球首款可兼容PC个人电脑的安卓智能桌面主机。



oneBoard外形酷似一只普通键盘，可连接到普通PC主机上，正常使用Windows系统。而通过专利设计的切换功能键，又可以随时切换到安卓智能操作系统中，通过键盘鼠标操作和大屏幕显示，正常使用上百万个安卓应用和游戏APP。成立不久的北京智酷公司创始人兼CEO姚震在发布会上展示了oneBoard产品在办公、家庭、教育、娱乐等各个领域的实用价值和创新力量。

oneBoard是一群硬件创客在业余时间因为个人的爱好和对使用便利性的极致追求而打造的双系统实用解决方案，它采用国产ARM架构高性能四核芯片组方案，结合北京智酷公司对开源安卓系统进行软硬结合的系统级定制，良好的适应了包括旧式CRT、液晶显示器和平板电视在内各种显示设备的接口和高达4K分辨率的使用环境，同时在工业设计、外设配置和价格定位上，满足从硬件发烧友到边远地区学校教育的各类需求。

由于采用高效的安卓智能体系，oneBoard拥有惊人的性能价格比优势及使用成本优势。其主机配置低至199元，而极低的运行功耗，使得30台智能桌面主机的功耗仅相当于1台传统PC，可以为不发达地区人人拥有一部电脑和用得起电脑的梦想提供真正可商业化的解决方案。

索尼发布全新4K产品

8月7日，索尼（中国）有限公司在北京正式发布4K媒体播放器FMP-X10及支持4K显示的索尼第二代弧面屏液晶电视S9000B系列（75/65英寸）和4K电视X8000B系列（65/55英寸）等新品。FMP-X10是内地首台提供高品质4K内容的媒体播放器，用户可通过FMP-X10获取源自索尼影视的原生4K电影（分辨率3840×2160）。中国首发的弧面屏4K液晶电视S9000B等4K电视新品，则通过全新设计和再度进化的音频效果，为您带来丰富而多样化的4K视听选择。


由左至右依次为4K电视X8000B、4K媒体播放器FMP-X10和弧面屏液晶电视S9000B

头牌新闻

Xbox One内地版正式发布

■本刊记者 魔之左手

7月30日，微软和百视通正式宣布Xbox One将于9月23日在内地上市，伴随Xbox One而来的还有一系列热门游戏和娱乐内容。Xbox One的定价是从3699元起。在上海自贸区成立一周年之际，Xbox One成为首款获批在内地销售的游戏和娱乐主机。微软和百视通携手包括完美世界、腾讯、Ubisoft等在内的25家游戏开发商，初期计划推出70余款Xbox One游戏以及各种娱乐应用、独家内容等。Xbox One内地版会引入新颖的游戏定价模式、极具吸引力的主机套装、本地用户支持服务以及两年保修。



微软Xbox事业部中国区总经理谢恩伟、微软副总裁，硬件及设计工作室部门主管尤瑟夫·梅赫迪（Yusuf Mehdi）、上海文化广播影视集团有限公司（SMG）副总裁、百家合公司董事长张大钟、百视通新媒体股份有限公司总裁陶鸣成（从左至右）共同发布Xbox One内地版

微软副总裁，硬件及设计工作室部门主管尤瑟夫·梅赫迪说道：“我们非常高兴，Xbox One成为首款获批在中国通过上海自贸区销售的游戏主机。从9月23日开始，微软与百视通将倾力合作，为中国亿万玩家提供全方位一体式的游戏和娱乐体验。”

上海文化广播影视集团有限公司（SMG）副总裁、百家合公司董事长张大钟先生表示：“在过去一年多的时间里，我们与微软通力合作，将Xbox One带入中国市场。双方有共同的愿景，即把创新的娱乐和游戏带给用户。我们非常激动能开始兑现这一承诺，并致力于持续推动中国原创游戏产业的发展。”

预计在上市首日发布的由微软工作室制作的热门游戏包括：《极限竞速5》《运动大会竞技对手》《明星高尔夫球》《动物园大亨》《麦克斯：兄弟魔咒》等。另外还会有完美世界的《无冬Online》，以及来自游戏吧和英佩游戏的作品。与此同时蜗牛游戏、网易、腾讯等厂商也在为Xbox倾力打造全新的游戏。

索尼（中国）总裁栗田伸树表示：索尼将以4K为契机，通过推出搭载高品质音画功能，更为丰富、强大的索尼4K电视产品线，继续推进索尼电视的高端型号战略。此次推出的可实现高品质4K内容下载的新一代4K媒体播放器，将使索尼继续保持在4K领域的专业性和领先性，为消费者提供惊艳的4K内容和体验，享受真正4K带来的乐趣。

FMP-X10内置1TB硬盘，配备2个USB接口并支持WiFi无线以及容量扩展，可4K摄像机存储和回放个人4K视频。索尼与华数合作，率先提供了原生4K内容的下载服务，消费者可以根据自己的需求，下载并在家中观看到源自索尼影视的高码率、具备原生4K分辨率的高品质4K内容。目前的原生4K内容包括经典的《达芬奇密码》等内容和新上映的《菲利普船长》等数十部电影，内容还将不断更新。

索尼全新S9000B系列第二代弧面屏液晶电视，拥有舒适的弧面屏幕、全面的4K图像处理技术与专业的扬声器系统相结合，带来不同以往的临场视觉体验。它们配备了全新“精锐光控技术”，在明暗表现力上更为出色。“4K 迅锐图像处理引擎PRO”和“特丽魅彩显示技术”则带来了细腻、真实、生动的画质体验。S9000B的音箱单元技术源自广受好评的索尼HT-ST3音响，并延续了S990A的扬声器多角度设计。分离式处理技术以及内置双单元低音扬声器有着强劲的环绕声体验。

庆科首届智能硬件创新设计大赛决赛成功举办

7月26日，上海庆科首届智能硬件创新设计大赛决赛在北京航空航天大学成功举办。庆科海选全国最优秀的极客玩家和中小创业团队，为参赛团队提供技术支持、产品孵化平台、初创资金等协助，从而打造了完整的创新智能硬件生态链。



庆科在全国范围内征集智能硬件创新项目和设计团队。大赛从2014年3月启动至7月下旬决赛，历时5个月，历经300个入围团队海选、淘汰赛，最后产生12强队伍入围决赛，争夺庆科20万特等项目基金奖，以及7个10000元优质项目基金奖。该项目会在对优质项目进行深入调研，对符合投资要求的项目直接给予百万级以上的创投基金。最终，蜗牛宠物远程关爱、智能电能监测模块、智能玩具豆腐块、智能路由器、HeyBird智能家居控制器、Byun WiFi智能插座、WiFi迷你四轴飞行器等7支团队获得庆科10000元优质项目基金奖，而WatchIt智能报警器团队最终拿下终极大奖——庆科20万元特等项目基金奖。

晶合快评

这是又一次“狼来了”吗？

■晶合实验室 一丝blue

8月2日七夕节，网上开始流传一条新闻，称一种超级手机病毒肆虐安卓手机。到8月3日，随着各大网络媒体的报道，超级手机病毒的新闻迅速传播，成为百度当日的热门关键字。

通过网上的新闻可以了解到，当用户手机中毒之后，会自动向手机通讯录好友发送这样一条短信：“XXX（机主姓名）看这个，ht://***XXshenqi.apk”当用户点击该链接之后，就会下载名为XXshenqi.apk的程序，该程序会自动获取当前手机用户的通讯录，并如法炮制地发送病毒短信，不但让当前手机用户损失短信话费，还让病毒进一步传播。截至8月3日，多地警方都在官方微博上发布提示，深圳警方也以非常高的效率破获了这起病毒案件，抓获了病毒制作人李某。

据深圳警方8月3日报道，“XXshenqi”作者李某，男，19岁，湖南新邵县人，中南大学软件系大一学生，无犯罪记录，其父亲在深圳工作。李某暑假期间来到深圳父亲身边度假。出于好奇，想自己尝试做一款大范围传播的手机软件，于是独自于7月24日制作了这一款手机木马，后从其自己手机上开始往外传播，直接导致这款“七夕超级病毒”的广泛传播。

看到这样的新闻是否让人似曾相识？年龄大一些的网友或许还可以记得1998年世界广泛流行的CIH病毒，它同样是由一位在校大学生编译流传，结果让全球6000万台电脑瘫痪，损失数十亿美元。而在中国，CIH的泛滥还产生了一个不大不小的副作用，那就是成就了当年的杀毒软件品牌瑞星，使其从不到1%市场份额一跃成为当年杀毒软件巨头之一。病毒与杀毒软件就像一对无法分离的冤家，虽然杀毒软件的目的就是杀死病毒，然而如果哪一天没有病毒，用户也就不再需要杀毒软件了。

或许正是由于这个原因，当8月3日这款“XXshenqi”通过各大网媒曝光之后，它迅速引起了各手机安全软件与杀毒公司的注意。只要大家在网上输入“超级手机病毒”与某一家杀毒品牌的关键字，马上就可以搜索到结果。比如有关百度的新闻：“百度手机卫士第一时间查杀七夕超级手机病毒。”360的新闻更牛：“50万部手机被‘蝗虫’超级手机木马突袭。”算是第一时间给这个新病毒取了名字，可惜的是“蝗虫”这个名字没有流传开来，现在“XXshenqi”更多被称为“XX神奇”“XX神器”。而在另一篇发表于微信的相关文章中，360更是宣布自己早在7月26日时就已经发现了这款病毒并记录上报。相比360，腾讯与金山显得比较低调，没有当“标题党”，但在许多新闻报道的正文里都出现了它们的名字。比如一篇报道描述如下：“金山网络安全专家李铁军对《每日经济新闻》记者表示，经过金山安全系统监测，该手机病毒并无造成恶劣后果的能力，金山测算的结果显示，全国约有5000用户下载了该软件，部分媒体所表述超级手机病毒的说法并不准确。”可以看到，这条新闻的措辞似乎直指360报道中的“50万部手机”。

其实，稍微了解手机的人不难发现，“XX神器”这个病毒，技术含量并不高，传播危害也没有想象中那么大，而破坏力更为有限，除了让手机用户损失了短信费用之外，并不再有其它损失，而病毒制作者也并没有因为病毒的传播而得到任何商业利益，相反，他还将接受法律的制裁。但是，这样一个小程序在网媒的报道中却摇身一变成了“超级手机病毒”，我们无法查证是哪个媒体率先使用了“超级”这样的字眼，但可以肯定的是，如果没有加上“超级”二字，如果像上文中金山网络的安全专家那样去报道，这条新闻根本不会达到现在的传播量级，也许从一开始就消弭在无形之中了。而现在，知道这条新闻的人肯定比中病毒的人多，而这条新闻最大的潜在受益者，也许正是各家的“安全卫士”们。

所幸的是，从各杀毒厂商发布“XX神器”报道的日期来看，现在还看不到操纵或炒作的痕迹。2010年“瑞星杀毒造假案”的报道也许还留在一些人的印象之中。CIH成就了瑞星当年的辉煌，结果此后很多杀毒软件厂商却动起了“等不到第二个CIH就自己做一个”的念头。当时有从业人员曝出“许多病毒是杀毒软件公司自己研制”的新闻，给整个杀毒软件行业以沉重打击。以至于此后杀毒软件“整体改名”，统统变成了如今各家门户的“安全卫士”。

古语就有“兔死狗烹鸟尽弓藏”之说，杀毒软件与超级病毒之间微妙的关系也许尽在其中。杀毒公司总是发出警告宣称现在网络环境恶劣，我们能够理解，毕竟这是杀毒软件得以存在的基础，但我们希望杀毒厂商能够守住各自的底线。事实上，现在的手机安全服务早已经不再是单纯的杀毒，而是包括账号保护、防骚扰、去广告等在内的一揽子服务，相信有眼光的安全服务厂商都能够看到未来的重点在哪里。防病毒也许不是未来用户最主要的需求，但用户在其它方面的需求还有很多很多，厂商的机会尽在其中。

此次的“XX神器”病毒也许只是一次被媒体放大的“狼来了”故事，我们也希望在它的背后什么也没有。什么内幕也挖不出来，才是这类新闻最完美的结局。



网上流传的一张中病毒手机截图

晶合快评

备用装置

■晶合实验室 坏香橙

出于某种不便详述的复杂原因，就在最近，“双卡双机双待”变成了我个人的默认状态——能够用一台手机解决所有的业务肯定是最好的结果，但iPhone的服务显然没有那么通融。和大多数从单部手机进化到双持状态的移动互联网用户一样，一个十分现实的问题出现在我的面前：有必要保留两台智能手机作为随身装备吗？

答案肯定是否定的——我承认那台陪伴我风里来雨里去任劳任怨两年有余的摩托罗拉ME525 Defy——也就俗称的“戴妃”，是个经得起风雨见得起世面的好姑娘，但是真遗憾，和她的绝大多数同类一样，续航能力永远是个让人无法直视的软肋。没错，和姿态甚高的iPhone相比，出身没那么高贵的Defy允许用户替换电池延长待机时间，但我们不妨来重新思考一下——尽管不像移动电源那么笨重，但智能手机的电池本身依旧没有轻巧到可以收纳进我们的钱包里随身携带，况且即便带上了备用电池，延长的也不过是满打满算24小时的待机时间而已……什么？多带几块电池？看看前面的移动电源，不觉得这种方案有点本末倒置的意味吗？

在重新浏览过一遍如今市面流行的手机之后，我把目光重新锁定到了几乎已经淡出智能手机用户视野的诺基亚上。率先列入备选名单的自然是传说中的Nokia 1050——其它且不论，号称待机一个月无压力的续航时间便足以让它笑傲当今的便携通讯器材业界。显而易见，如果从单一功能的角度来看，这款毫无“智能”可言的设备几乎完全符合“随时待命即刻通讯”的要求。当然其它功能就只能欠奉了——触摸屏和App？想也别想；WiFi和蓝牙？恕不提供；摄像头和音乐播放？请另寻高就；GPS和移动互联网？基本没戏——除非你能适应2G网络的龟速效率，否则一概免谈。

说实话，尽管最开始的目标确实仅仅是“能保证随时联系就足矣”，但真到了下手的阶段，看着上面列表当中一连串的“不支持”红叉，我还是毫不意外地动摇了——毕竟我不是专业的商务人士，24小时手机开机随时可以联系并非必备功能。那么，有没有可以退而其次充分满足个人实际要求的备选方案呢？

扩大搜索列表重新筛选之后，我把目光锁定到了一台几乎已经成为传说的经典机型上——Nokia N93i。对个人手机发展史稍有了解的朋友想必都听说过这个型号，尽管多少偏移了诺基亚一贯的“可以防弹”耐用度保障，但至少在功能方面这台手机确实算得上是值得一看——全键盘操作无缘触摸屏那属于“时代的眼泪”不谈也罢，移动互联网相关的任务也是交给智能系统设备去处理比较合适，不过，作为一台个人手机，在通话与短信息之外的音乐播放和视频拍摄等功能N93i一个都不曾缺席。虽然未采用3.5毫米标准规格的耳机让它与HiFi基本无缘，但是……随身设备追求音质的话为何不去选择更为专业的器材？至于拍摄可是值得特别一提——如果你对当年N93i的广告依稀还有印象的话，那么这款翻盖手机在这方面的卖点应该不会让你感到陌生：它的主摄像头并非像当今流行的那些智能手机一样设计在背面，而是被安装到了机身侧面，至于拍摄的正确姿势，不要忘记它的基本结构——我们只需把翻盖打开90°，然后沿着转轴再向下翻转90°——看，像不像传统印象中的手持DV？这可比如今千篇一律形似板砖的智能机好玩得多啦。

也许有朋友会有疑问：功能性与耐用性始终是手持设备难以调和的矛盾，如果把N93i作为备用手机的话会不会在待机时间方面有所欠缺？其实换个角度这个问题便不难解释：的确，作为主力设备使用的话，N93i的待机能力与当下流行的智能机相比毫无优势，但如果仅仅把它作为后备装置，换言之在通常状态下仅仅让它保持待机的话，那么内置电池基本上可以维持48～60小时。以实际体验来看，这种待机时间长度已足以应付大多数临时任务——即时通讯自然不在话下，需要抓拍的话也可以轻松应付。虽然即拍即发上传微博不太现实，不过对于后备方案来说还算合格够用。

所以说，一项设备对用户来说是否适用，除了基本的硬件设计之外，正确无误的功能定位也是必不可少的——早在N93i刚刚发售的时候，尽管从实际功能到外观设计都属一流，但高昂的价格依旧让不少追求时尚的年轻用户望而却步，最终这款颇具潜力的前卫手机变成了埋没在时代沙海中的化石——不过即便如此，凭借出色的素质，直到今天这款设备依旧是二手市场的热门机型，选择它作为备用装置的用户绝非少数。说到底，移动设备市场确实是个“人情味”十足的领域，但要想在这片疆域中大展宏图，一味堆料或者大卖所谓的“情怀”都是不靠谱的，只有真正把握用户的心理诉求，利用精确的产品定位和宣传方案引导用户的消费欲望，及时填补用户在实际应用中遭遇的短板缺陷，这种真正意义上“以人为本”的产品，才有资格成为这个市场上最终的赢家。P



拍摄模式下的N93i，这可比司空见惯的智能板砖拉风多啦

不做一次性工具：手游时代媒体APP的突围之路

■北京 一丝blue



如果把手游崛起比作淘金热，那么在手游崛起的年代最好卖的报纸内容会是什么？标注每个金矿的准确位置？告诉你识别真假金子的技巧？推荐最优秀的掘金团队让你给他们寄去所有家当挖到金子再平分？还是干脆把自己的报纸卖了直接去挖金子？

对这个问题，不同的人会有不同的回答，面对一个明星行业的兴起，总是会有无数相关行业趋之若鹜，只不过对于媒体来说，有时候走得太快却忘记了自己的初衷。

手游的崛起必定促使相关手游媒体和APP大规模出现。这几年在游戏行业听到最多的词语就是“端游末日”或者“页游末日”，许多人认为端游与页游的位置会逐渐被手游取代。也许国外玩家听到这样的言论会觉得危言耸听，但在中国的确有游戏种类曾经消失过。当年被网游冲击的国产单机游戏就几乎“消失”过五六年，与之相应，许多媒体为了生存自然地放低了单机游戏的权重，转向网游。现在手游崛起，媒体要做的自然也是立即转舵。

也许是因为吃过单机没落的苦头，大量手游媒体自从诞生之时就已经为自己找准定位，用利益的链条将自己牢牢地捆绑在手游厂商的战车之上，结果变成厂商的传声筒，或者被三方钻空子，名为玩家服务，实则成了绑架玩家的工具。许多玩家也许都遇到过这样的情况：下载一个所谓排名第一的游戏却发现周围根本没有人玩。这是因为玩家所下载的“人气最高”的游戏其实是虚假的，所以玩过游戏后感觉“也不过如此”。



手游市场上演大鱼吃小鱼，
手游媒体间的竞争异常激烈



手游的2014年，
是不论炒作有多凶都不以为然的一年

相比网游的“大作”时代，手游媒体由于种种优势更容易对玩家施加影响，这也是手游媒体层出不穷的原因。然而媒体APP如雨后春笋一样冒出来却让玩家抓狂。为了选择游戏我们参考媒体APP，可一大堆APP放在眼前，我们还得先挑APP，如此循环形成一个悖论怪圈。无怪乎有媒体人曾经泡制所谓“游戏媒体独裁论”：玩家之所以需要媒体就是因为“不知道自己要什么”，当玩家自觉无知时还让他选择就是徒劳，最好的办法就是只有一个榜单甚至只有一个游戏可选，玩家反而会玩得很高兴。不要觉得这是危言耸听，大家可以回忆《飞机大战》是怎么流行起来的，或是另一个位面的iOS平台为何禁止一切榜单类APP上架。

相比于iOS平台，开放的安卓平台是“王侯将相宁有种乎”，媒体APP之间的竞争正如游戏厂商之间的竞争一样激烈。抛开为厂商服务的游戏媒体不谈，那些为玩家服务的APP到底通过什么方式吸引玩家呢？其中主流分为两大流派，一派是“不知道自己服务的小伙伴在哪里”，一派是“不知道自己服务的小伙伴要什么”。

不知道小伙伴在哪里

“手游玩家”这种玩家定位非常笼统，小到6岁熊孩子，大到50岁大妈也许都在玩手游，他们同样是手游玩家，但两者之间的需求差别是非常大的。当手游媒体还处在蓝海之时，遍地都是黄金简直让人手足无措。这种时候最好的办法就是撒大网捞大鱼：具体的表现就是礼包轰炸。

正因为不知道自己服务的对象是

谁，所以只能通过新闻资讯与媒体礼包等内容不断试探。这种方法效率低，在没有太多竞争对手的情况下效果还好，一旦竞争对手增加，就难以为继了。

“游戏多”就是走此类道路的手游媒体APP。如果你听到这个名字觉得陌生是很正常的。当今手游媒体APP的特点就是如此。没有厂商或媒体会去帮助别人宣传APP品牌，哪怕是传统媒体。这种有意无意的封杀导致手游APP知名度与曝光度都比较低，这从一个侧面说明了现在手游媒体还处于群雄争霸的局面之中。

“游戏多”是中国玩家网旗下的移动媒体，没有别人宣传当然只能从发展自有用户开始起家。相比其它几家知名的传统游戏网站，中国玩家网之所以快速转型发展手游媒体，也许原因在于它在传统游戏网站领域的运营情况并不好，正所谓“穷则思变”，既然传统游戏没能给自己带来太多变现机会，那就转手做新东西吧。

不过意外的是，带领“游戏多”进军手游的CEO陈艺超原是做页游运营出身。也许是因为这个原因，“游戏多”APP的发展思路就是一条刷礼包笼络用户的道路。直到2014年取得新一轮融资之后，才开始走向主流的“超级APP”道路，将攻略、视频、解说、排行等内容纷纷添加进来。争取做到“别家有的我都有”。其实这种做法的背后反映的正是“游戏多”不知道自己的用户需要什么。正因为不知道，所以只能把所有功能都添加上去。用广撒网的方式捕鱼，可惜网眼太大，能捕到的鱼数量有限。

据网上新闻显示，“游戏多”于2014年取得投资是“知名手游厂商”出资。然后在百度百科中我们找到这样一句话：“游戏多目前与飞流九天、乐迪通达成了深度合作。主推两家研发公司的产品，其中以《三国来了》《光辉之城：破晓》《神仙道》最为突出。”如果把两者联系起来，似乎能够让人明白什么。无法定位玩家的媒体，最终还是得寻找传统的出路。

不知道小伙伴要什么

不是所有的游戏媒体都不知道自己的用户在哪里，不过即使用户就在眼皮底下，要弄明白用户要什么并为用户量身定制内容也不是那么容易的事。

让我们来看看“网游宝贝”这款移动APP吧。光听名字似乎觉得这款APP是“美女视频直播陪玩游戏的交友平台”，但实际上这同样是一款用传统的网游/页游媒体思维制作的手游APP。它的核心内容就是“网游排行”“开服信息”“开测信息”以及“礼包抢号”。它从问世之初开始打的就是“手机网游”的旗号，直接放弃休闲单机手游这一块。对传统网游而言小伙伴们最需要的当然是“激活码”，但在手游时代还是如此吗？“网游宝贝”用自己的实战经验给了我们答案——似乎不是。

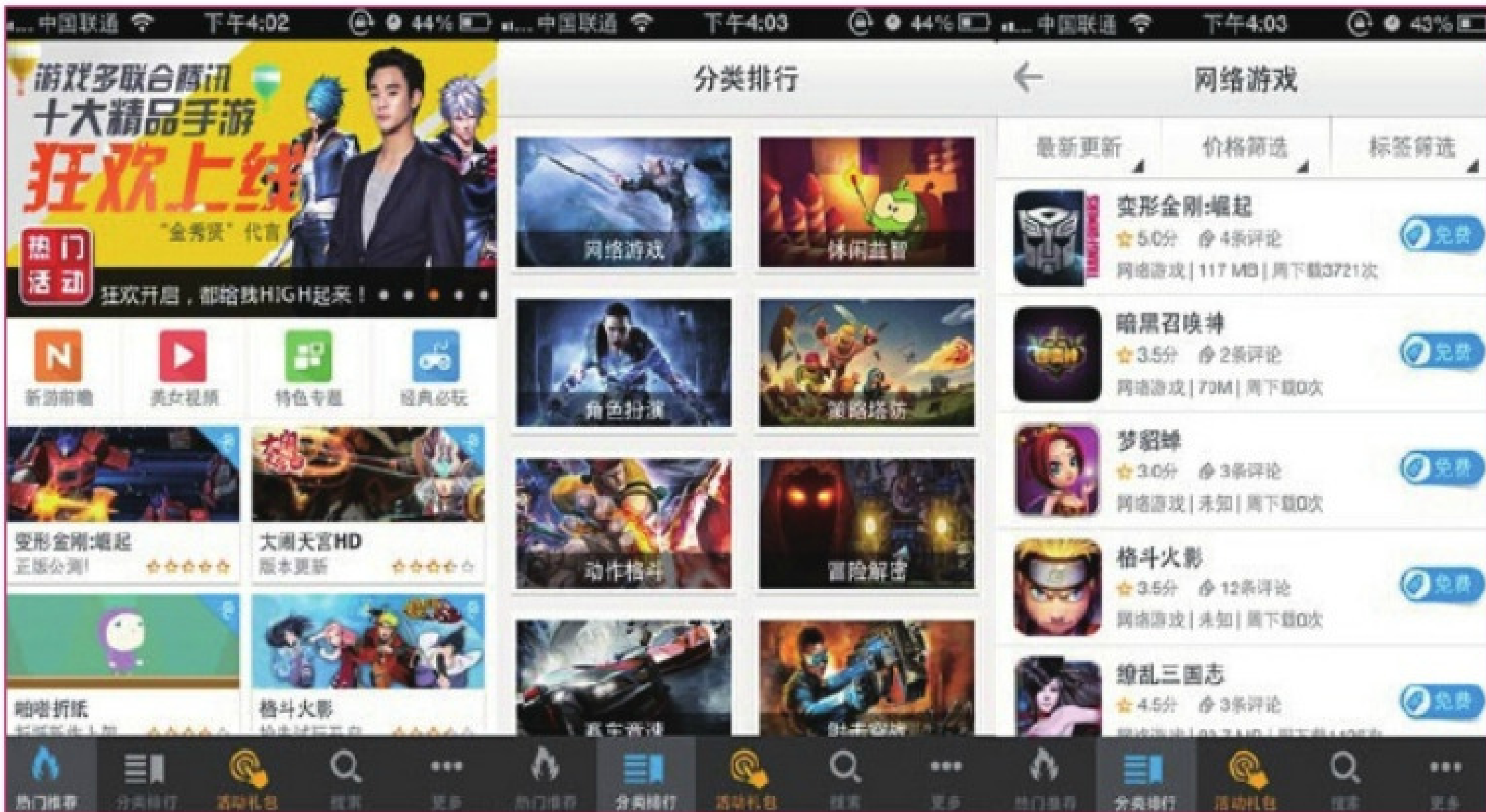
“网游宝贝”为什么一头扎进排行榜与礼包配送？这与它的背景来历密不可分。“网游宝贝”是“手游网”旗下的产品，而“手游网”是隶属17173游戏媒体矩阵的手机游戏资讯网站，由搜狐畅游福州分公司负责运营，这个媒体矩阵还包括一个网站即“页游网”。大概17173抢这两个域名就花了不少钱，然而两个网站不顾各自领域的用户是什么特征，基本效法17173在网游领域的成功之



今年的ChinaJoy上，众多手游媒体纷纷参展争夺亮相的机会



“游戏多”为“中国玩家网”旗下的移动APP媒体





◀“游戏多”APP界面

▲“游戏多”官方网站

路，想通过“测试列表”“关注排行”等各类传统榜单形成媒体威慑力。然而可惜的是，只要没有形成一家独大的垄断局面，这种“媒体威慑力”就难以形成。也许早在抢那两个网页域名的时候，17173在战略上已经出现了偏差，无论是页游网还是手游网都没有在各自的领域成长为如17173本站一样的一方霸主。

随着2014年17173官方手游APP上线，“网游宝贝”及其姊妹产品“最强攻略”等渐渐成为弃子。“网游宝贝”在排行榜方面的尝试没有取得成功并不说明排行榜本身没有价值。看隔壁的小伙伴们为争取挤上iOS排行榜使出浑身解数甚至不惜花费巨资刷榜就知道，榜单的力量是无穷的，然而要明白的是排行榜的前提是渠道的相对“垄断”，在中国，在安卓平台上现在不存在这样的垄断，所以通过下载、付费等排名“脱颖而出”的游戏并非最有趣的游戏，相反，它们恰恰是流水线上生产出来的工业产品，是被刷上去的。真正的玩家需要的不是这种秀给厂商看的榜单，玩家们需要的是真正有关内容的榜单，只有这样的榜单对玩家挑选游戏才是有意义的。然而在内容榜单上，现在还没有手游媒体APP做到让人眼前一亮，除了苹果App Store。

不跟其他小伙伴玩：腾讯爱玩

其实，现在的内容向媒体中的确存在欲同时解决以上两个问题的APP，比如腾讯爱玩。

腾讯爱玩原本是腾讯的一个礼包、激活码分发平台。它伴随着腾讯游戏的“激活码营销”而诞生，此前主要从事腾讯网游与页游产品的激活码、礼包分发。如今随着手游的兴起，在2014年6月，腾讯爱玩推出了自己的APP。今天之所以把它放到这里来讲，是因为它与上述的两款APP一样，同为从传统网游思维中继承而来。

在手游方面，腾讯已经组建了以微信、应用宝等为核心的一条全新产业链，曾经为腾讯页游收集用户信息的爱玩并不在这条利益链中，或许这便是它直到2014年才推出手机APP的原因吧。爱玩APP的诞生，除了说明腾讯内部如今竞争的激烈之外，却也从一个侧面反



“游戏多”很早就与泛城科技等页游平台展开合作，这是CEO陈艺超积累下来的资源



“网游宝贝”APP界面

应用宝收紧入口，腾讯内部竞争空前激烈，迫切需要额外的入口



“腾讯爱玩”此前以服务页游为主，今年也推出了APP来分一杯羹



“网游宝贝”的姊妹产品“最强攻略”，可惜很快便被“超好玩”竞争下去



随着17173官方手游APP上线，原本分散的功能逐渐整合到一起，手游媒体走向“超级APP”阵容



据报道95%下载APP被用户抛弃，如何加强APP的生命力，是媒体的当务之急



媒体APP发展是大势所趋，但如何去满足移动用户群体的需求，还需要不断摸索

映出，腾讯内部也在寻求更多的出口。微信游戏现在只有十几款，却已经出现了明显的玩家分流，以用户交互为核心玩法的微信游戏承载数量有限，根本无法满足腾讯内部众多项目需求，更不用说腾讯此前所提出的“开放平台”计划。而爱玩这样的APP若能成功，则不失为腾讯内部游戏产品的另一个出口。

也许腾讯爱玩算不上严格意义的媒体APP。在腾讯爱玩的眼中，游戏不分好玩不好玩，只有“腾讯家的”和“非腾讯家的”区别。作为腾讯官方APP，它的首要功能也是推荐腾讯自家的游戏。定位明确之后，内容制作也便容易开展。一切以“为腾讯游戏玩家谋福利”为宗旨。同样是礼包分发，腾讯爱玩的用户定位非常明确，这使它的内容集中并有针对性。腾讯系游戏玩家下载此APP便能得到自己想要的内容，这些内容原本分散在腾讯各渠道矩阵中，爱玩APP光是将其整合到一起，就足以服务好自己的用户了。

也许腾讯爱玩的用户定位并不是它自己挑选的，它从诞生之时就已经决定了为谁服务，它要做的就是服务好池子里的鱼，而不是想尽办法去撒网捞鱼。无论如何，爱玩APP至少证明，即使是激活码与礼包也需要在用户定位的前提下才能取得事半功倍的成绩。没有用户定位的前提，在手游的生态圈里哪怕捕到一些用户，最好的结局也不过是把自己“卖”给厂商而已。

结语

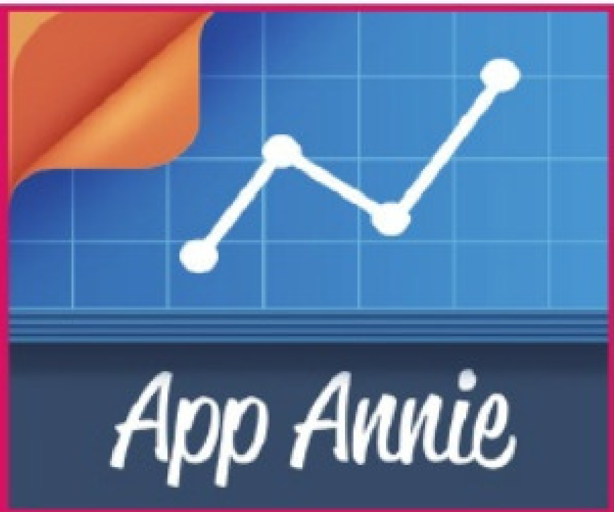
如果说手游是快餐，那么以“礼包”定位的手游媒体也许更像是一次性筷子和卫生纸。玩家即使有需求，也更倾向于免费使用，而且是用完之后毫不犹豫地和吃剩的快餐一起丢掉。基本没有玩家会考虑把一次性筷子带回家去重复使用的。如何摆脱被玩家抛弃的命运，已经有许多手游媒体想过办法。比如在筷子上刻上“再来一份”或“凭此筷下次用餐八折”的字样，总之想尽办法让用户不要随手丢掉筷子。然而这样的伎俩并没有改变筷子依然是一次性的本质，用户丢掉它依然是迟早的事情。手游媒体需要摆脱传统的页游思维，它不应该是为厂商招揽用户的平台工具，而需要做出真正有价值的内容才能让自己最终摆脱“一次性”的宿命，不至于被玩家用完就丢掉。

以内容为重的游戏媒体依然有广阔的空间。如果说礼包工具做的是“一次性用具”，那么以内容为核心的排行榜做的就是“菜单”，用户社区创造内容则可以成为新人参考饭菜“好不好吃”的依据。我们相信，最终的内容媒体会成为玩家的专职“营养师”，既能告诉玩家哪道菜更有营养，更符合玩家的口味，也能告诉厨师玩家想吃什么样的菜谱，彻底地摆脱一次性工具的尴尬境地。P

腾讯无悬念登顶

App Annie 公布7月中国iOS排行榜

■北京 一丝blue



8月14日，App Annie发布了7月中国iOS发行商和应用排行榜，榜单分为发行商与应用两个部分，分别盘点了各发行商与应用的下载量与收入。纵观几大榜单，腾讯无疑是其中最大的赢家。

发行商下载排行前10

在发行商下载排行中，腾讯以167款APP的惊人数字位列榜首，其次是百度的138款。令人意外的是美图仅以10款APP的数量就爬升到第3名的位置，可见美图的应用已经在某种程度上成为iOS用户的“刚需”。至少从现在来看，在iOS上还没有出现可以完全替代美图系列的产品。在整个下载榜中，中国厂商占有7席，可见中国厂商更懂中国用户，对中国用户的需求反应更为快速。

发行商收入排行前10

发行商收入排行榜统一被游戏厂商占领。腾讯依然稳坐第一把交椅，美图、优酷土豆这类应用类发行商被悉数挤出前10，而完美、网易等端游巨头都榜上有名，能够出现在iOS榜中说明端游巨头的精品游戏战略取得了阶段性的成绩。意外的是龙图游戏仅以两款APP的数量就取得排行第二的成绩，这全都有赖于《刀塔传奇》的优秀表现。越来越多的证据表明，《刀塔传奇》的成功似乎并非偶然。

应用下载排行前10

应用下载排行主要体现了iOS用户的刚性需求。其中大部分上榜的APP都为免费下载的软件。从前10名的类型来看，需求量最大的是视频类应用。可以看到现在的视频应用还没有形成一家独大的局面，正是因为用户频繁更换自己的视频软件才导致多款视频类应用上榜，视频应用的红海战场背后反映出来的是内容的较量。

#	下载排行		总部	App
1	Tencent (腾讯)	=		168
2	Baidu (百度)	=		138
3	Meitu (美图)	▲1		10
4	Alibaba Group (阿里巴巴集团)	▲1		70
5	Gameloft	▲2		155
6	Chukong (触控科技)	▲43		76
7	Glu	▲70		114
8	Electronic Arts	▲5		782
9	Sankuai (三快)	▲6		8
10	Youku Tudou (优酷土豆)	=		14

发行商下载排行前10（所有类别）

#	收入排行		总部	App
1	Tencent (腾讯)	=		168
2	Longtu Game (龙图游戏)	=		2
3	Supercell	=		3
4	Perfect World (完美世界)	▲2		28
5	Babeltime (巴别时代)	=		4
6	GAMEVIL ((주)게임빌)	▲7		239
7	NetEase (网易)	▼3		89
8	Chukong (触控科技)	▲2		76
9	LocoJoy (乐动卓越)	▼2		15
10	CMGE (中国手游)	▼1		17

发行商收入排行前10（所有类别）

#	下载排行		公司
1	QQVideo (腾讯视频)	▲3	Tencent (腾讯)
2	Meipai (美拍)	=	Meitu (美图)
3	IQIYI (爱奇艺视频)	▲3	Baidu (百度)
4	Where is Dad 2 (爸爸去哪儿2)	▲	Kunpo
5	美团团购	▲8	Sankuai (三快)
6	QQ	▲1	Tencent (腾讯)
7	Taobao (淘宝)	▼4	Alibaba Group (阿里巴巴集团)
8	Mikado	新发布	Intent Software
9	今晚看啥播放器	▲64	yao tony
10	Alipay (支付宝)	▼5	Alibaba Small & Micro Financial Services (阿里小微金融服务)

应用下载排行前10（所有类别）

#	收入排行		公司
1	Turret Legend (刀塔传奇)	=	Longtu Game (龙图游戏)
2	Thunder Fighter (雷霆战机)	=	Tencent (腾讯)
3	GunZ Dash (天天酷跑)	▲2	Tencent (腾讯)
4	We Fight (天天炫斗)	=	Tencent (腾讯)
5	We Fly (全民飞机大战)	▼2	Tencent (腾讯)
6	Clash of Clans	=	Supercell
7	Water Margin (全民水浒)	▲1	Tencent (腾讯)
8	放开那三国	▲2	Babeltime (巴别时代) Kalends (昆仑万维集团)
9	WeChat Speed (天天飞车)	▼2	Tencent (腾讯)
10	欢乐西游	新发布	Tencent (腾讯)

应用收入排行前10（所有类别）

应用收入排行前10

应用收入榜全部被游戏占领，它是对发行商收入榜单的有力补充。排名第一的《刀塔传奇》再次说明龙图的高收入全靠这款游戏的贡献。腾讯微信系游戏大刷榜则从侧面说明，腾讯收入第一恐怕要比第二名领先许多。而网易、完美等端游厂商的产品无一进入前10也说明，传统厂商还没有渡过转型手游新战场的阵痛期。

当然，最后我们依然要强调，这份毕竟是iOS榜单，在中国还有一块混沌的血海战场——安卓平台。P

乐逗游戏上市这么牛，你玩过它的游戏吗？



■北京 兔子

2014年手游行业在中国风起云涌，谁能率先抢滩纳斯达克成为各家资本关注的焦点。候选名单中的成员都各有所长，随着美国时间8月7日乐逗游戏成功登陆纳斯达克，这个悬而不决的“第一名”终于尘埃落定，它就是乐逗游戏。

对玩家而言，乐逗这个名字其实挺陌生。作为发行商，它处在渠道（比如91助手）与开发商（比如宝开）之间，是游戏链条中距离玩家最“远”的一环，存在感很是稀薄。也许玩家对这家公司的名字不甚了了，但说到它曾经代理过的游戏——《水果忍者》《神庙逃亡》《愤怒的小鸟》《埃及祖玛》——可以说玩手机的人几乎都玩过。而这也成就了乐逗今日上市的辉煌，使它成为在美国IPO的第一家中国纯手游概念公司。

自从乐逗成功上市，围绕它的分析文章就如雪片般飞扬在网上，随手就能搜索出一大把。抛开那些赞歌文章与腾讯稿件（腾讯入股乐逗），总结各家的观点，被重复最多的一点就是乐逗的成功源于它代理的游戏。正是这些代理游戏成就了乐逗的“帝国伟业”。不少人就此指出乐逗代理游戏眼光独到，并将其视为乐逗的核心竞争力。事实真是如此吗？

可以看到，乐逗代理的游戏几乎都是轻度单机休闲游戏。在四五年前，这些游戏哪怕再是火爆也不会成为厂商“争抢”的目标。其一，这些“单机”游戏在盗版横行的中国不被看好，没人认为代理这些游戏能赚钱。其二，这些游戏在iOS平台没有国内代理商的插足之地，国内只能代理安卓版本，而iOS平台才是这些手游收益的大头。由于以上原因，乐逗当年代理游戏几乎没有竞争压力，甚至被看成“洋人买办”冤大头。至于游戏的挑选，乐逗基本靠盯紧iOS平台。在没有手游媒体忽悠人的时代里，iOS榜单就是最可信的“手游媒体”，这便是乐逗一举拿下过去五年几乎全部热门手游的秘密所在。

在许多网上流传的文章中，赞美乐逗的背后都有一种逻辑，那就是如果风靡全球的不是《水果忍者》而是另外一款游戏，也许今天上市的就是另外一家公司了。言下之意，乐逗的成功带有强烈的偶然性，乐逗的成功并不是不可复制的。或许这种偶然性正是手游行业持续吸引目光的原动力所在，似乎只要赌一把，就有成功的希望。但不要忘记，乐逗代理的并不是一款成功手游，而是几乎包揽了那些年小伙伴“必玩”的手游。这不是偶然，而是乐逗找准了当年的一片“荒地”去耕耘。所以说，乐逗对国产手游市场最大的贡献就是通过自己的努力告诉大家，单机手游在中国是有钱赚、有未来的。

可惜的是乐逗的这一贡献并没有让国产单机手游开花结果。五年后的现在，当乐逗上市的时候，国产手游市场却被大量的网游类产品把持着。中小制作团队依然深陷在创业的困境之中，中国也没能诞生如Rovio、Halfbrick之类的原生态开发公司。这不得不说是手游时代的第一个五年中国最为遗憾的一笔。

乐逗的未来

如今手游已进入第二个五年的时代。既然乐逗已经证明优秀IP的单机休闲手游也可以有“钱途”，甚至可以帮助一家发行商上市。那么可以预见，无论是国外的开发商还是国内的同行都不会再轻易地让出这块蛋糕了。去年的明星产品比如COC早早被完美代理，今年的话题作比如“神经猫”神速与腾讯拉上了关系。种种迹象都表明，优质的休闲手游代理成本必将水涨船高，乐逗不可能再像以前那样轻松“包揽”优质手游。

当然，这种厂商争抢的局面对开发团队或者个人开发者来说也许是好事，当代理的成本太高时，也许越来越多的厂商会选择“自己来做”。可惜乐逗在上市前后多次公开表态中强调最多的依然是“发力海外”“代理精品”“代理是核心竞争力”，对扶持原创、自力研发等方面却所提甚少，从这些言论推测，乐逗似乎并没有准备从发行商进军研发领域。也许这是乐逗几年代理下来自己的体会，原创游戏的成功率有多低，他们比谁都清楚。不过代理商的未来之路还能复制当年的成功模式吗？还看乐逗在未来五年能够给出什么样的答案了。



乐逗抢滩纳斯达克成功，成为2014年手游“第一股”



乐逗游戏参展今年ChinaJoy，展示了多款代理手游



是谁打碎了我们的时间？
——碎片时代娱乐反思

■新疆 暮云朝雾

我们被胖企鹅、被邮筒机器人、被缺一块的苹果一起推进了碎片时代。从时间到空间，从物质到信息，一切都在向着碎片化的轨道前进。

大多数碎片都是空白，碎片时间就是零碎而空白的时间。人们讨厌空白，所以用工作、娱乐、饭局、各种聚会把时间安排得满满的。不过，总有那么段时间，地铁上、课堂上、餐桌上、床上、马桶上……我们无事可做。于是，胖企鹅、邮筒机器人、缺一块的苹果用一个高科技块状物和附属其上的应用使我们解脱。

智能手机在多大程度上方便了人们的生活，这我不敢说；但它在多大程度上绑架了人们的生活，我们有目共睹。听说爱上一个异性只需要盯着她的眼睛看8秒钟，如果手机有感情，我们是不是早都爱上它了呢？

换个角度说，我们几乎全部的碎片时间都在和手机打交道，刷微信、刷新闻、刷小说、刷剧，低着头一言不发，看起来很忙碌的样子。如果刘姥姥进了地铁，简直画面太美不敢看——原来新时代的人们这么奋发努力，抓紧一分一秒的时间为革命事业添砖加瓦。结果，大家只是无聊打发时间而已。

出于无聊的发明

为了跟一个人联系，我们发明了电话；为了马上跟一个人联系，我们发明了手机；为了跟很多人联系，我们发明了互联网；为了马上跟很多人联系，我们发明了智能手机。

一件伟大的发明，在最初时候，能迅速解放生产力。比如计算机，在问世之初，便将人们从复杂的计算中解放出来。但当其继续发展，娱乐用途愈加凸显，3D游戏更是成了计算机显卡发展的动力。



说它萌也好，说它阴谋论也好，它就在我们身边

手机同理，最初我们用它来接打电话，但当俄罗斯方块出现后，一切都变了。互联网通讯也同理，微博最早是用来交流大家对音乐会的现场感受，以增强现场体验。而现在，微博更多被用来无聊时候刷状态打发时间。

通讯已经发展到能维持一个朋友圈子匀速直线前进，而使里面的人忘记时间的流逝了。可这还不够，总有那么段时间，没人和你说话。这是一件很让人烦恼的事，即使你已经在朋友圈发了状态说自己很无聊，可暂时还没人回复你，还需要一些事帮你摆脱无聊，比如打飞机。

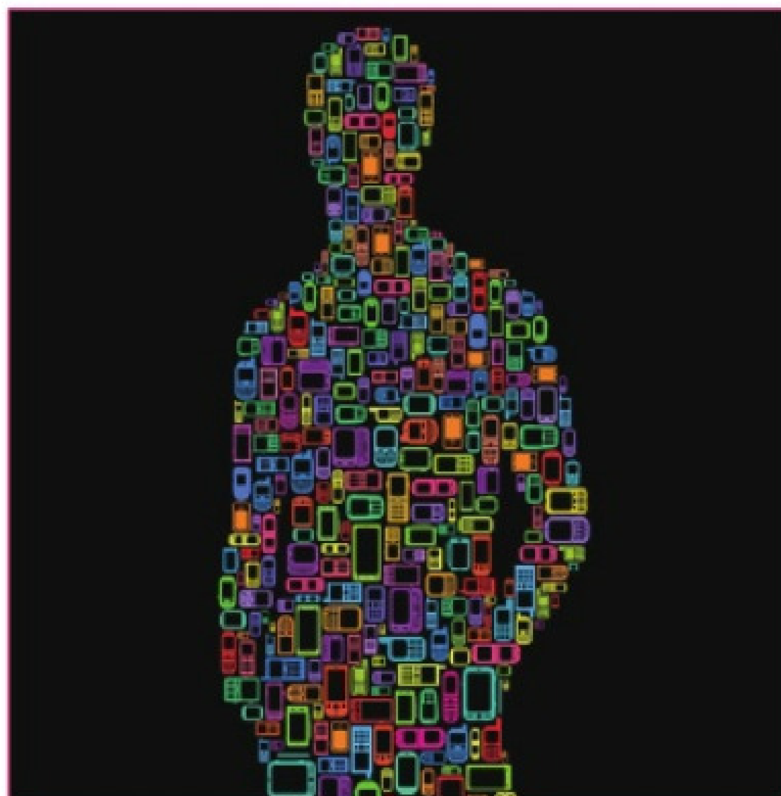
为游戏而游戏

“闲站着多无聊啊，不如我们来打飞机吧！”企鹅披上绿色的马甲对大家说。“是啊，多无聊啊，打飞机既快又简单，还能和好友比分数秀优越，多好啊！”有人附和。于是，抱着“反正闲着也是闲着”的心理，打飞机成了大家碎片时间的好伙伴。

一款制作只能用简陋来形容的游戏成为话题，可见我们Kill The Time的欲望多么强烈。哪怕盯着一个只由几条线条构成的“飞机”，也好过无聊至神伤，将自己的孤独暴露在人群中。是的，人就是这么害怕孤独。

不能说降低下限容忍简陋游戏是错误的，面对不好的事，人的本能反应就是逃避，更何况是孤独这件听起来和死了没区别的事——信息的碎片时代，对圈子的脱离即死亡。于是，模仿鸵鸟将头埋在沙堆里，人们将头埋在了手机前，哪怕沙堆中的风景更糟，哪怕容忍着沙粒般的画质，我们逃避得义无反顾。

而今虽然手游画质摆脱了打飞机时代，中国游戏盛会ChinaJoy也被手游厂商占领，面对每日剧增的手游，我却依然保持怀疑。手游厂商们打着“微创新”的旗号大肆宣扬自己的产品，却仍无法摆脱同质化严重的囹圄，什么结合LOL和DotA啦，创新的轻操作战斗玩法啦，最萌卡牌游戏啦，绞尽脑汁寻找自己的细分市场。实在没创新也无妨，就说“经典XX再次归来”，没改动也成了宣传点。


智能手机真的只是身外之物吗？

手游的存在价值是什么，是消磨时光，还是真如厂商宣传引领新游戏时代呢？我们不妨看看玩家游戏时的态度，是兴致盎然积极探索还是意兴阑珊敷衍坚持。判断法则很简单：如果玩家全身心沉浸在游戏中，并获得了全新的体验，则是出于乐趣；如果玩家机械地重复几个动作，只在获得回报时得到成就感，则是迫于无聊。

在几乎每款手游都玩着每日登录奖励和活跃度限制把戏的今天，谈游戏性倒像在一群短打扮人中穿着长衫喝酒。我突然想起某快餐供应商的话：“能吃就行，反正吃不死”。这不怪我啊，我无聊啊，我没得选啊！

迫于无聊，也就意味着只要条件允许，就会有更好的选择。目前玩手游，只是消磨时光罢了。

是谁的破碎

说到底，碎片时代，究竟是信息的破碎，还是人的破碎？

我们在生活中饰演的角色越来越多，信息从各个地方蜂拥而来，压得我们无法喘息。家人、同事、朋友，这还只是能见面的；网络上，同好论坛、微博、新闻话题，我们无时无刻不在面对新消息的推送。

破碎导致我们很难维持自身的连续。破碎意味着每天要消化处理的信息量增多，处理难度增大，意味着被打断的次数增多，思考深度降低。一旦主观上无法完成同化吸收，就会变得麻木，失去对信息的敏感性和判断能力，最终自身也分解成一枚信息碎片，在信息海洋中浮沉。


3D游戏成为显卡升级的动力


繁华的都市是碎片生活的开始

凯文·凯利在《失控》中预言世界终将会变成一个巨大的分布式结构——蜂巢，人们就像蜜蜂一样，没有统一指挥，却井然有序。

在个体完整和独立的前提下，这的确有可能，而且是最美好的结局。可如今的情况是，人们无法处理大量信息，自身已先行缺失。这样下去，一个毫无生气的蜂巢，也不会成为更先进的有机体。

从智能手机说开去

我们每天接触到的信息，有很多来源于智能手机，正是手机无休止的消息和以泊松分布发生的突发事件让我们崩溃。那是不是说，只要我们离开这个潘多拉魔盒，就能从此过上幸福的生活呢？

这不现实也不可能。“技术进步使生活质量下降”这个论题不是第一次出现，也绝不会是最后一次，但经历过数次的唇枪舌战之后，技术更新的步伐依然稳健如斯。“丛林法则”虽然听起来无比残酷，但在地球以万年为单位的进化史中，却始终是这么进行的。区别只是，人类可以把这份感情表现出来。

智能手机只是引子，我们要习惯的，不会只是一个身外之物的唠叨这么简单。在信息流更加汹涌，时间被切割成以秒计的时代，我们怎样把握自己的位置，使自己成为信息管理者而不是简单的信息传递者，才是需要关注的焦点。

无论如何，破碎化确是趋势。只是，我们在接受、在习惯于被信息包围时，需要警醒、需要认识到——我们是为了更美好的未来而来。



旧饭新炒出味道
《暖暖环游世界》的二次公测

■内蒙古 兔二呆

如今随着移动设备的普及，手游的势头压过了传统端游和页游，手游的局势变化也极快，排行榜第一的位置总能见到新面孔。我们知道一个行业发展过快时，格局变化的频率也会提高，也意味着竞争异常激烈，有竞争就有进步，各路厂商也不得不变着法寻找新招式，传统套路我们早已司空见惯提不起兴趣，但是老套路耍出新把式却绝对能够引起注意。7月《暖暖环游世界》（以下简称“暖暖”）新版公测双榜第二的成绩引起了人们的注意，因为早在去年，“暖暖”就曾红火过一次。

旧饭新抄出味道，对于玩家而言，这足够有趣，对于同行来说，这也足够有意义。

老味道有老食客

寿命是万物逃不开的东西，在时间长河面前没有永恒，人如此，游戏也一样。我们都知道一款游戏生命周期的长短能够直观反映出这款游戏的口碑，也可以在侧面用以衡量游戏的经典程度。人随着年龄的增长会慢慢对一些事情失去兴趣，转而喜欢上另一些事情，物是人非的无奈没人能够逃开。但另一方面，人虽然变了，但物仍然不变，当老玩家对老游戏失去兴趣转身离开时，新玩家的年龄刚好是对游戏充满兴趣的时候。有进有出，玩家群体动态平衡的游戏生命周期才能更长，诸如格斗游戏只出不进的局面使其走向衰落。

手游也一样，但手游比起传统的单机游戏、端游等等来说，开发周期和生命周期更加短，大部分手游都如同流星一般，耗尽生命闪光之后彻底飞灰烟灭。但随着手游的普及，现代玩家们的游戏方式却越来越向手游靠拢，厂商也逐渐对粘滞度重视起来，什么次日留存等数据也能够与ARPU等付费数据并驾齐驱，共同衡量一款产品在商业层面上的优劣与否。无论哪样，手游的生命周期逐渐被重视起来对于行业还是玩家来说都是一个好的开端，老玩家虽然离开，但口碑也同时传开，口耳相传是最牢靠的传播方式之一，老玩家的离开或许会带来更多的新玩家，玩家群体时刻保持年轻，游戏也更加鲜活。而且对于新玩家而言，老游戏还是一个他们没玩过的新游戏。

老食客吃的是情怀，新食客尝的是味道；但前提都是要足够好吃足够吸引人才行。

好吃是基础

绕了一大圈，我们终于可以谈到本文的主题：“暖暖”。“暖暖”早在去年就曾登上过iOS排行榜前十的位置，一年过后换了代理换了渠道，如今又是



不仅是换装的满足感，还有环球旅行的浪漫

双榜前十的好成绩，究其原因其实很简单，但要真正做到却并不容易。我们以马后炮的方式来分析一款游戏的成功秘诀多少有点惹人生厌，但正是如此我们才能够学习到“暖暖”的独到之处。

“暖暖”的二次成功主要在于新渠道带来了新资源优势，猎豹移动目前拥有庞大的自有用户群，全球移动端用户已超过3.6亿，新的用户群也让游戏焕发了新的生命力。同时推广资源也更丰富，猎豹浏览器、金山电池医生、猎豹清理大师等等无一不是入口。

“暖暖”的游戏类型属于换装，换装游戏可以说是女性玩家的专属类型，肩负“拯救世界”重任的男生们不会对此产生任何兴趣，更何况换装的角色也是女生，就更无兴趣可言。所以除了恶搞风格之外，换装类游戏的用户群只定位于女性。讨好女性要依照女性的喜好为之，较为有效的手段就是从细腻和情感这两方面下手，“暖暖”这两个方面做得都极为到位，画风干净可爱，角色柔弱纤细，粉色系让整个画面看起来带有暖洋洋的浪漫意境。

“暖暖”的游戏性不只限于简单的换装，除了改换不同视觉效果来取悦玩家之外，还会有评分、金钱的奖励，使用金钱可以购买更多衣服，以此来提高玩家游戏动力，让玩家在虚拟世界中一边换装欣赏衣着搭配带来的满足感，一边环游世界，享受旅途的浪漫。国外的一款名为《金·卡戴珊》的换装游戏与“暖暖”类似，除了其欧美画风与“暖暖”的日式画风迥异之外，该手游还加入了一些属性数据，换装除了能明显改变外观之外，还可以提升角色属性数值，成长感比“暖暖”更强烈，更像是一款换装题材的RPG。之所以提到这款游戏不仅因为她们同为换装游戏，还因为《金·卡戴珊》在排行榜上同样有不俗的成绩。抛开东西方审美差异不谈，我们可以看到，换装题材主要的游戏模式已经被挖了出来，但更多的可行点子仍然有待挖掘，讨好女性是一个永恒的命题，无论是老游新抄还是新游冲榜，都要先过这一关才行。

游戏好玩是基础，无论是“暖暖”还是《金·卡戴珊》，都有着扎实的质量，游戏品质有保证，才能积累出好口碑，才具备老游新炒的资格，那些以捞一票就跑为目制作的手游完全不具备炒冷饭的资格。

记忆中的味道是标杆

显然，只要具备了基础条件，无论是手游还是页游，甚至是端游也可以老游新炒，君不见《大话西游》《梦幻西游》如今仍有顽强的生命力，《魔力宝贝》《传奇》私服遍地的景象吗？当然也有不少反面例子，各种版本如“绿色版”“怀旧版”等《征途》也层出不穷。免费玩家陪付费玩家打游戏的骨架，让《征途》的冷饭抄得如同网游开新服一般尴尬。不过这些炒冷饭的网游没有一个能够重现昔日辉煌，超越当年佳绩就更不用提，游戏质量是一方面因素，另一方面因素也在运营上。想要旧饭炒出新味道就要加入新鲜的元素。历史是面镜子，同样，老游戏无论是质量还是运营也都是翻新游戏的一面镜子。玩家都不傻，课金比旧版还凶猛，质量跟旧版一个样，甚至更差劲，谁还会选择新版呢？

不要对炒冷饭嗤之以鼻，炒冷饭也是一门技术活，其难度并不亚于创造一款新菜式。



游戏中和风的衣着也不少



《金·卡戴珊》通过搭配衣着提升社会地位



欧美写实的漫画风格很难讨国内女性玩家的欢心


当年《美少女梦工场》能够吸引一群女性玩家，换装也是重要元素


可爱、粉色、旅行、换装，能够吸引女性的要素一应俱全


看着不同衣着的可爱妹子，作为男性欣赏这些图片也是一种视觉享受



CAPCOM进军中国，卖游戏还是卖IP？

■天津 酱油

遥想CAPCOM当年，曾经是那么风光无限，缔造过太多与众不同的游戏体验，塑造过一个又一个张力十足的英雄人物，它让动作游戏变得别有洞天，它让僵尸题材变得耐人寻味。如果把CAPCOM比作一本书，曾经的章节很精彩，但是从现在开始，它却开始变得陈旧，甚至破烂不堪。不得不说：CAPCOM病了。

商业思维迂腐

我们还是先从CAPCOM的老本行谈起，进入本时代以来（2006年以来），CAPCOM从容不迫地宣布自己的多款3A级游戏将伴随XBOX360出征，并且成绩都非常理想。例如稻船敬二带头开发的《失落的星球》，游戏素质非常之高，将新硬件的优势和理念发挥得淋漓尽致，而且非常具有话题性。然而如此出色的IP，仅仅三作，就沦落到无人问津的地步。可见CAPCOM这几年企业经营模式的迂腐，人才叛逃，多款知名产品外包。哪怕是本命的“怪物猎人”系列都需要外包给腾讯，才能在画面上寻求跨时代的突破。敢问CAPCOM，你到底是有多穷？

其实老牌日厂哭穷，也不是CAPCOM一家，大多都选择适应时代，将重心转向非核心玩家人群，例如SE、SEGA、NBGI等等早已经在手游圈内打拼多年。SEGA凭借《初音未来》和《锁链战记》的成功，这几年混得风生水起。而CAPCOM还停留在守着端游死磕的水平。时不时靠每年卖卖“街霸4”圈圈玩家的钱，寂寞难耐的时候把《生化危机4》拿出来当作挡箭牌刷存在感，除了使用炒冷饭这样的雕虫小技再无半点新的商业思路。我个人认为，面对亚洲F2P大时代，如今还靠炒冷饭圈钱实在是迂腐之举。看看《合金装备5：原爆点》圈钱思路，再看看《看门狗》的选材技巧，市场买单的模式如今层出不穷，敢问CAPCOM，真正能拿捏商业命脉的员工，还有没离职的吗？

过度依赖“怪物猎人”系列

CAPCOM对市场判断的迟钝，同样在手游平台暴露无遗。屡次将自家的端游移植到移动平台，好比在儿童动物园里建大型过山车，除了让小朋友惊叹“儿童动物园也可以建成过山车”以外再无用处，用户定位简直外行。就连社长辻本春宏都在今年公开承认传统的游戏大厂单独开发手游成功的案例并不是很多。手游的高收益性决定了进军手游是游戏公司的不二选择，手游对公司业绩的影响非常巨大。不过令人担忧的



“街霸”手游已提上日程，卡牌格斗难道是你出“跳”我就出“下重拳”


《漫画英雄VS卡普空2》很早就上架了，那好歹还不是卡牌

是，CAPCOM现在还没有找到做手游的思路。它总是打算将主机上成功的品牌带到手游中去，实在是固执至极。敢问CAPCOM，你到底是有多爱“怪物猎人”系列啊。

将中国市场视为救命稻草

如同许多失利的海外厂商一样，他们总是认为中国是个化腐朽为神奇的国度，自己国家不行了就来中国试试，近日CAPCOM就宣称将与腾讯、奇虎等中国企业展开合作，将旗下众多游戏陆续引进中国市场。这或许是打算把中国市场作为最后的救命稻草。单从手游来讲，CAPCOM对中国手游市场的开拓经验几乎为零，目前公开的一款手机游戏《怪物猎人：大狩猎任务》倒是顺应市场的大潮，然而将传统IP改编为卡牌游戏，这样可以吸引多少中国玩家仍然是个未知数。我们不妨想想，国内身经百战的“老猎人”哪个没有PSP，哪个没有3DS？这些玩家对待“怪物猎人”的态度都非常硬派，我觉得想让中国的核心玩家转移到手机上去玩卡牌课金，难度堪比在国行XBOXONE上移植PC网游。

我们要认清一点，IP不管怎么样仅仅是层壳，作为一款卡牌游戏，那么核心的价值还是需要吸引一些轻度玩家。我们从国内日系手游的营销方式来看，诸如BILIBILI、ACFUN这样的视频网站已经成为了日系卡牌产业链的上游，最为典型的是盛大的《扩散性百万亚瑟王》这款游戏，游戏在AB两站大打二次元感情牌，使得用户导入的效果非常理想。《怪物猎人：大狩猎任务》若想效仿，从游戏人设到声优阵容来看的确缺乏强有力的竞争力。加之《锁链战记》《勇者前线》等等这样优秀的产品不断对中国手游市场施压。CAPCOM想凭借老牌游戏产品到中国市场捞钱，成功的可能性不太大。如果厂商能想到这一点，那么CAPCOM进军中国的方向可以不以过去的产品作为主打，极有可能沿用《怪物猎人OL》的发行策略，以自家的一个IP授权中国厂商进行外包，这或许才是他来中国寻求发展的本意吧。不过，现在的CAPCOM还处于走一步看一步的状态。今年5月，社长辻本春弘宣布预计于2018年以亚洲为中心开展PC游戏业务（NCSoft笑而不语）。对于新环境的迟钝与迂腐再一次说明：CAPCOM果真病得不轻。

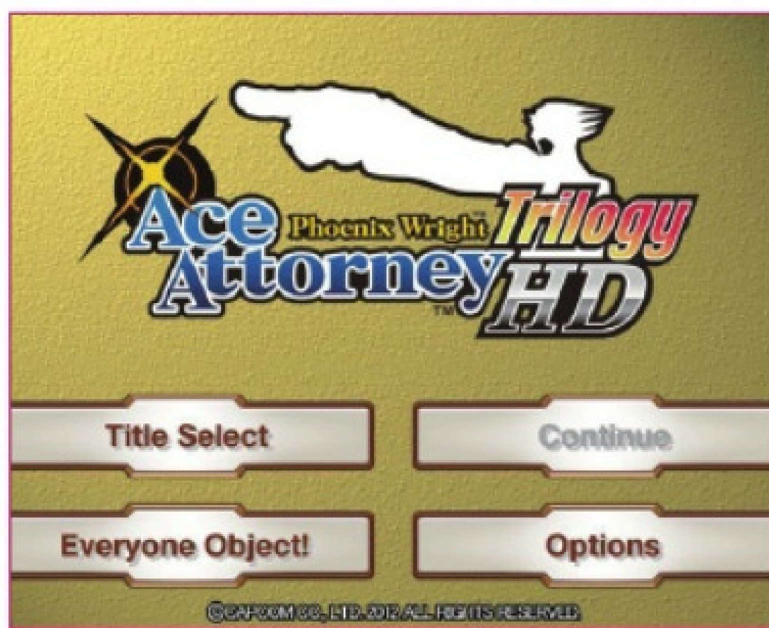
日本人的矛盾性

以笔者拙见，昔日动作天尊如今的种种表现，体现出来的是一种迷茫与矛盾。知道自己需要顺应市场环境的变化，但又不想抛弃与手游市场形成悖论的游戏理念。这种矛盾不仅限于CAPCOM，而是日本人普遍的一种心理病态。动画《EVA》就深刻反应了日本人当时的一种心理状态，那些反复无常的心理暗示，使得主人公碇真嗣不断地认识自我否定自我，在各种价值观中徘徊，成为国民矛盾性格的内因。我相信今日众多日厂的颓废和日本人潜在的性格有着千丝万缕的联系。日本厂商书写过游戏产业最具灿烂的一页，他们绝对不缺乏创意和想法，然而却在一次次失败中，不断地作茧自缚将自己包裹起来。面对市场环境的变化，新的机遇预示着，必须从厚重的茧中挣脱出来。面对中国市场的复杂性，我不认为CAPCOM已经做好足够的准备，中国玩家能否成为自己的药引更是难以推测。中国市场无法帮助CAPCOM重生，CAPCOM要破茧重生还得靠自己。P



CAPCOM进军中国第一站是把页游《鬼武者魂》带入大陆


CAPCOM开创了许多优秀游戏系列，但近年略显疲软



CAPCOM手中还有大把优秀IP可移植，比如已经登录iOS平台的《逆転裁判123HD》



CAPCOM选择与腾讯合作首先看中的还是“怪物猎人”的品牌号召力


《魔界村OL》要是做成手游是不是会变成这样?


《魔界村OL》的代理在盛大手中，腾讯会不会要过来?



卖游戏≠卖安利
游戏广告的精确投放

■浙江 木然

在当今的网络上，广告的精确投放已不是什么新鲜事，点开聊天窗口或网站页面，如果你为体重超标而烦恼，那你也许会看到减肥药；如果你是个焦头烂额的应届生，你也许会看到招聘信息；如果你像我一样是个书籍爱好者，说不定就会看到琳琅满目的心灵鸡汤与经典名著——科技以人为本在这里得到了很好的体现，但仍不完美。

我想说的是，如果仅仅是根据上网时透露的一些信息来决定用户的广告内容，那未免也太草率了，尤其是很多时候，机器终究无法胜过人工，反而徒增了用户的不适与尴尬——试想你一点开某个正经网站，跳出来的却是充气娃娃的广告时，你与旁人会作何感想？

有了这些前车之鉴，我们才能意识到网站主题与广告类型的密不可分，换句话说，这是一个“画风”的问题，例如我们平时无论做什么事情都要注意场合，葬礼上不能笑，婚礼上不能哭（喜极而泣当然可以），在体育网站投放可乐广告没有什么问题，但在游戏网站投放楼盘广告就会让人怀疑业主是不是脑子进水了。这是很简单的道理，应用起来也不难，但真正奏效却需要把握好受众的心理，因为凡是深受广告其害的网民，对其多少都是存在一些抵触情结的。

鉴于国内外游戏市场的差别，我们还是得把情况分为两部分讨论。在广告媒介上，国内的许多广告是针对网络用户，一般都是通过互联网达到传播的目的，而在国外，户外广告和实体广告也是游戏营销的重要途径（这点国内有所限制），毕竟人家的游戏主机是可以直接摆在超市里卖的，而民众对游戏广告上主流媒体或户外大型广告牌也早已司空见惯。这里涉及到一个开放程度的问题，它直接影响到游戏宣传的阵地大小。强调广度看似有悖本文主题，但实际上，我们对传播媒介的掌握运用更有利于对客户群的精准定位，所以我认为，开放更多的政策空间，为游戏广告提供一个更宽广的传播环境，方能使其达到“广而告之”的目的。

传播学中有“5W”模式的说法，即“谁”（Who）、“说了什么”（Says What）、“通过什么渠道”（In Which Channel）、“对谁说”（To Whom）、“产生什么效果”（With What Effect），这个理论的缺点在于忽略了受众反馈和“5W”之间的相互关联，现今互联网上许多广告也正是犯了相同的错误。信息的传播是一个完整非单向的过程，其中任何一个环节出错都会牵一发而动全身。例如某“电竞TV”时常在直播DOTA2的比赛时穿插LOL的广告，虽然这两个游戏都属于“类DotA”游戏，但传播者却忽视了DOTA2玩家和LOL玩家之间的“宿仇”，也忘了那句老话“同行是冤家”，再联想到某“电竞TV”背后乃是腾讯控股，它强插广告的行为也就不奇怪了。

然而玩家对于这种广告，除了反感，还有可能就是粉转路人，或者直接转

黑。原因分析起来也简单，5个“W”当中，某“电竞TV”几乎每个环节都犯下大错：哪怕是腾讯控股，也应该公平起见，对DOTA2与LOL做到不偏不倚，保持媒体应该保持的中立和客观立场；而且这是DOTA2的比赛，就算放肉松饼广告也比放LOL好；再者，考虑到受众的心情，这样做无非火上浇油，除了给某“电竞TV”招黑引战外，我想不出还有什么其它的效果。

之所以酿成这样的结果，除了决策失误以外，另一个原因就是反馈机制的缺乏。广告调查在我国依然是一个比较稀罕的东西，据我所知，这方面的公共机构几乎没有，一般都是业主自己搞或者请一些私人机构协助。前不久我在某网站看视频，浏览器屏蔽了一个页游广告，空白处闪现的竟是一张调查问卷，询问我为什么不喜欢这个广告、想看什么样的广告，这倒是使人备感新奇，至少比那种什么都不问直接拿你的浏览记录索引广告的做法要好得多。

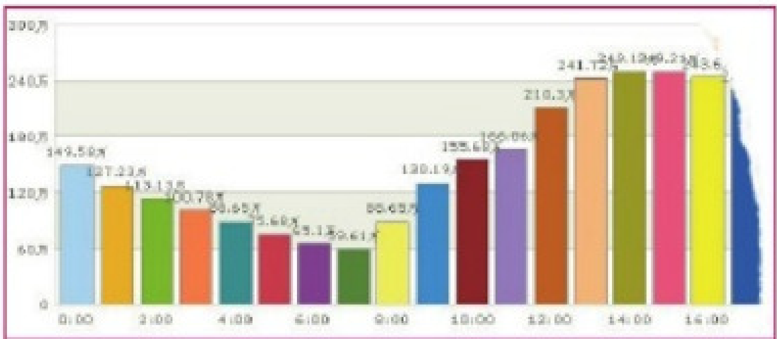
填完问卷后我得到了一点启发，与其被动地揣测用户需要什么样的广告，不如主动出击，直接把广告摆在他们面前让他们挑，再根据各种广告被点击的频率来评估用户习惯，从而为其定制。换句话说，就是给每个用户一本“广告大全”，让他们自由选择自己需要的那一部分。一般来说，一个用户常用的网站，只要来上几次，就可以确定该用户的喜好了。

举个例子，宅有很多种，有游戏宅、动漫宅、电影宅等，他们在ACG网站上肯定常驻在相关的分区，通过网站自主分流后，我们就大致可以确定各个区的受众从而决定投放什么样的广告了。需要注意的是，网站氛围也影响广告的风格。像ACFUN或BILIBILI这种岛国风的弹幕网，自然以萌系广告为主；而像IGN这种硬核向的专业评测网站，能够上广告的都是那些至少在玩家眼里高大上的作品；至于“游侠”“3DM”这些地方，基本上就是各类广告的混合，从页游到手游什么乱七八糟的都有，突出的就是一个“杂”字。

无论有多少种分类，万变不离其宗，玩家始终是一个缺乏认同感，很难被主流价值观所接受的团体。要做好一个广告，仅仅是吸引他们的注意还不够，还要让他们产生炫耀心以及自豪感，要让他们有被主流文化所认可甚至融入主流文化的感受。往往有一些厂商会采取合纵连横的方式，通过部分在主流价值观中得到普遍认可的事物来达到宣传的目的。如这段时间完美和可口可乐搞了一个促销活动，只要购买大瓶装可口可乐，就可以通过扫描外包装上的二维码来获取DOTA2中的饰品，友人对此颇以为然，聚餐时甚至多叫了一瓶可乐。这就达到了一个双赢的目的，不过话说回来，可口可乐和游戏“联谊”也不是第一次了，早在当初《魔兽世界》还在九城手里的时候，两家公司就联手搞过一连串的促销活动，从送游戏时间到送宠物，弄得满城二氧化碳，不少人甚至为了那个宠物熊波利拼命地买可乐集瓶盖，也算是从侧面证明了这种营销手段的可行性。

个人认为，最高明的广告，在于其良好的隐密性和煽动性，使人不仅不反感，反而拍手叫好，主动帮忙宣传，所谓“被人卖了还在帮人数钱”。至于其中的奥秘，也不是我这种半道出家的伪传播学者能够说清道明的。我只是不想看到有人像卖安利一样卖游戏，搞得大家都好像傻子一样，这个时候只能借用夏洛克的名言：“整条街的智商都被你们拉低了。”P


Cosplay其实早已成为游戏广告宣传的其中一环


弹窗广告的背后有一整条连绵的产业链



传播学中的“5W”原理，在游戏领域同样奏效



8月份各游戏网站几乎被《大天使之剑》的广告刷屏



巨人网络用事实告诉大家，实体广告对游戏依然有效


推出游戏相关周边是宣传游戏的好方法



硬件厂商乐于赞助游戏为自己打广告



跟你们说二次元才是手游厂商的未来
——从《梅露可物语》解读圈地运动

■北京 猴山菊花

从《百万亚瑟王》到《崩坏学园2》，混B站（bilibili）的小伙伴也许会发现，自己手机中的游戏已经渐渐被B站的推荐游戏清单“刷屏”了。当竞争对手A站的域名暂时无法访问的7月，B站又有新游戏上线了，而且这一回，你必须用B站账号才能登录。

《梅露可物语》是一款由乐元素日本公司开发的横版自动战斗推图类游戏（如今给手游描述个类型真是技术活）。游戏核心的战斗系统有点接近《锁链战记》，既强调了手游的轻度游戏，也可以有一定的操作性。游戏除了特别的战斗系统之外，就是卡牌的那一套合成、升级和觉醒系统了，游戏的美工还算精致（什么？男主角面瘫，这年头哪个男主角需要脸），最大的特色是在手游里算得上超长的剧情对话脚本。

这款手游在日本市场上的成绩不错，以个人观点来说，它取得成功的原因在于它为日本玩家量身定制的社交系统。游戏主要内容并没有特别创新之处，实时社交是其新鲜的地方。强调玩



《梅露可物语》的强交互性社交要求它寻找核心社区运营



《梅露可物语》与有妖气合作的官网

家互动成为了本作的亮点。

游戏的安卓版在今年5月登录B站进行过小规模的内测，效果一般，到7月开始在B站正式上线。它与此前在B站上做广告的《崩坏学园2》《LoveLive学园偶像祭》这些游戏最大的不同就在于，这一次小伙伴可以使用B站账号直接登录游戏——当然，在登录的同时要安装一个B站账号相关的插件。

“只能使用B站账号登录。”通过这个细节，B站要画地圈住用户的目的已经非常明确了。如果说《百万亚瑟王》和《崩坏学园2》这些游戏只是别家厂商利用B站的用户聚集找一个游戏入口，玩家进游戏以后就跟B站无关了，那么现在情况发生了微妙的变化。如果按以前的常规思路，安卓版的手游随便上一个应用平台搜索关键字就可以下载玩上了。令人意外的是，无论是91还是360，搜索《梅露可物语》的结果却都是零。好不容易在一处非主流平台上找到下载，下载完才发现，游戏最终还得安装B站插件，使用B站账号才能登录。

这就是所谓的“独占运营”。腾讯用微信圈住几亿用户，发布游戏就赚到盆满钵满。微信用实打实的成绩向同行展示了渠道的威力。如果不是iOS平台的排行榜提前揭露了渠道的强大力量，或许我们要等到腾讯的财报才会知道原来打打飞机跑跑酷已经挣了那么多钱。由于拥有自己的渠道，腾讯在手游方面基本不和同行小伙伴们玩，其游戏发布基本集中在自己的体系内，从“秦时明月”的页游到“仙剑”的手游，你若不是这些品牌的粉丝甚至都不知道它们已经在腾讯的平台内测试甚至运营过了。

暂且不说这种圈地运营方式对游戏发展是否有利，至少在当下它可以很好地笼络住用户。然而微信毕竟无法复制，其他人想要依样画瓢地复制微信的成功，只有通过其它方式去筑墙圈地。B站围绕手游建立的“游戏中心”就是这种圈地运动的写照。虽然圈不到腾讯那么多，哪怕能圈到十分之一的用户，也足够赚一笔的了，而赚钱的逻辑也和腾讯如出一辙。

其实在当年页游火热的时候，B站也曾经尝试通过页游把流量变现，但效果并不理想。哪怕B站精准地挑选了诸如《苍茫之境》这样面向ACG用户的游戏，依然没有取得太大成功。事实上不只是B站，许多网站在页游时代的尝试都以失败告终，成功的案例并不多。这是因为页游时代的游戏围绕“与人斗其乐无穷”来设计，玩家之间是强互动（如PK、军团战、地图争夺等），除非不停地宣传推广，否则服务器一旦冷却下来就不再有未来。开几组页游服务器后放任不管是很难赚到钱的。但到了手游时代这种情况发生了根本性的变化。大量手游更趋向于弱社交、弱互动，更接近于单机玩法。这就大大降低了推广成本，只要游戏素质不要太差，基本就能保本。B站的“游戏中心”虽然现在游戏不多，但相信运营成绩并不差。

微信游戏基本依靠朋友圈之间互相推广，游戏其实比较接近于强互动（你一定收到过好友的打飞机邀请吧）。而《梅露可物语》之所以在B站做推广，逻辑思路一模一样，这本身就是一款二次元定位的游戏，放到的别的圈子里甚至都不会有关注，而在B站这样ACG爱好者聚集地则会有很高的转化率，游戏本身的强社交特性也要求它的玩家们要有足够活跃的互动，正所谓“不是一个世界的人玩不到一块儿去”。

明白了这一点，也就明白为什么在其它平台找不到这款游戏。这不是B站有多财大气粗买断了游戏的运营权，而是游戏“反攻平台”的最好证明。B站只作为游戏运营平台存在，厂商只要把游戏放上去就可以了，不需要额外推广，甚至在媒体中也无需太多投入，开公测发布会都是跑到动漫展会上去开，要不是本作日版在GooglePlay排名靠前让个别媒体注意到了国服动向，恐怕到现在知道本作运营的人也仅限于ACG圈子。

《梅露可物语》是否成功不好说，至少它国服iOS版的排名非常惨淡。但今年以来已经有越来越多的个案在暗示，手游圈的未来很可能就是各种各样的圈地和圈人。像《梅露可物语》除了B站之外，还选择了有妖气、布卡漫画等平台联运，这已经是游戏逆势在寻找圈子“前排插入”的节奏了。ACG、二次元是界限比较明显的圈子，可以成为第一批被圈起来的用户，微信的圈地方式是无法复制的，那么通过内容去圈人，这的确比动辄开服几千组的页游模式要高明多了。P



《梅露可物语》有相比其它手游来说超长的剧情


B站APP已经成为手机党追看新番的必备“神器”


B站的手机游戏中心，虽然游戏不多，但定位都很明确


横版推图模式是《梅露可物语》最大的特点



精美的卡牌系统是《梅露可物语》的重要组成部分

DOTA2与LOL 游戏水火不容还是玩家互不相通?

编者按

自从冰蛙与羊刀并肩作战，共同抵抗暴雪大神的入侵，已经过去了十年。尽管成功地挽救了远古遗迹与符文水晶，DotAer与LOLer之间脆弱的基情却早已荡然无存。如今，震天的战鼓又一次响起……

不变与万变——DOTA2比赛为什么比LOL好看

■重庆 猴山领袖

7月14日，在美国西雅图举行的TI4上，中国战队VG战胜北美劲旅EG，与NewBee会师总决赛；7月22日，NewBee 3:1 击败VG，最终取得冠军，拿下了5,007,281美元奖金（约合人民币3120万）。笔者难抑激动的心情，遂作此文，所有内容仅代表个人观点，如果有说得不对的地方，有本事你来打我呀！

USA？No，USB（Break）！

BO3（三局两胜制）最后一场，VG用一次价值150W美元的推进逼迫EG打出了"GG"，粉碎了北美战队的夺冠梦想，伴随着天尊老队长的怒吼，中国DOTA2终于迎来了再次登顶的一天——这是继TI2后，中国人又一次举起象征DOTA2至高荣誉的神盾。

这次逆袭多归功于中国战队在经历TI3惨败后的卧薪尝胆，这其中不仅包含刻苦训练的勤奋，也有群体智慧的结晶，所谓套路、战术、体系，在这次TI赛场上体现得淋漓尽致，也让我这个长期关注职业圈的双修党产生了将DOTA2与LOL比赛拿来对比的想法：是什么让两者产生了区别，以至于影响到赛事成绩与圈内氛围？答案，可能就隐藏在这次TI中。

对于LOL来说，Ban/Pick（BP）就是禁掉几个版本强势或对方拿手的英雄，而VG与EG最后那场不到20分钟的比赛中，光用于BP的时间就占了10分钟，这或许很难理解。但每个熟知DOTA2的玩家都明白，BP是不亚于正赛的智商博弈，对于战局有着至关重要的影响，有时甚至只看一场比赛的BP就能预判结果。至于它为什么能够在这种程度上左右胜负，还要从ICEFROG让DotA真正火起来的那个版本开始说起。

6.10影魔问世开始，DotA便加快了更新与改善的进程。因为那时候DotA刚刚火起来，玩家们对游戏的研究还没有那么深入，所以这段时间 DotA其实还是处于一个"摸着石头过河"的黑暗时代：拼操作、比出装，谁是老司机，谁就赢。再到后来的Farm时代，最具代表性的就是当年的爹妈（EHOME、LGD）大战：各种70分钟后期局、各种刷钱、ZSMJ七分钟3800的传奇等等，都是玩家们津津乐道的。当年的中国队几乎是无敌的，因为刷钱这种事，懂的都懂。

后来DotA进入到一个成熟期，选手们的基本功已经相差无几，最多在细节上存在差异：而大家对资源的算计、对兵线的把握、对英雄的理解以及战略思想都到了另一个高度。此时队长模式的BP对于推动DotA职业比赛的发展就起到了一个关键作用，迫使选手们从游戏开始之前就要研究对手的打法、套路、应变能力、擅长的英雄等等，并且要想好自己的英雄组合、技能衔接、打法套路（主推进、主Gank还是主发育）、面对问题的应急方案以及对方可能出现的阵容搭配、如何应对克制等等。如果正赛是斗勇，那BP就是斗智，各个战队的战略思想都可以在BP上得到充分的体现。

DotA目前版本的BP顺序是1-2-2-2-2-1。不夸张地说，BP的重要性在目前的DotA职业比赛中占到五成以上，因为大家的操作、意识都差不多，更多讲究的都是战术层面的东西：例如我如何在阵容、打法上压制你，或者应对你的压制做出调整，使你无法打出优势等。

BP的从无到有，再到成为影响先后手的关键因素，体现了DotA比赛从混乱到有序，从思路单一到百花齐放，从变量可控到不可控的变化。可以说，ICEFROG对于DotA所作出的大部分改动，都是针对其职业比赛的。除了对其努力表示感谢以外，更不得不敬佩他的职业操守，正是有这样一位作者在幕后低调奉献，才让DotA成为了一个伟大的游戏。

除了BP之外，DOTA2在正赛之中亦存在许多变数，能说的实在太多了。正是由于大量变数的存在，才让DOTA2的比赛充满了不可知性，因为你永远不知道下一秒将会发生什么，攻受双方或许会突然转换，优势与劣势可能会瞬间扭转，几万经济差，甚至破了两路高地也有被翻盘的几率（DK再次中枪）。

反观LOL，大部分职业比赛给人的感觉就是稳，除了稳还是稳。由于判断优势和劣势的唯一标准就是经济，所以双方最重要的事就是抢人头、抢龙还有刷兵。团战开始前双方必先太极推手互



相消耗，抓住对手失误再强打一波，许多比赛的翻盘点往往都在大龙，素有“大龙毁一生”的说法——简而言之，最大的变量无非是“失误”，只要抓住对手的失误，就能扭转颓势，甚至一举翻盘。而其他变量的影响，可以说是微乎其微。

这大概可以解释为什么韩国人在LOL项目上更容易制霸，就和SC一样，韩国人非常擅长这种需要精准操作、容错率极低的游戏，而对于DOTA2这种打法多变思路灵活的游戏一时不能适应，虽然不排除经历十多个版本的练习也能占据一席之地，但他们毕竟落下了太多。BP可以学，套路可以练，但永远都会有新的体系和战术产生，中国DOTA2战队强就强在他们的开发力，为了争夺这次TI的千万美金，每个队都在研发自己的大招，比赛中90%的英雄都露过脸，不像LOL，打来打去总是那么几个常客。这大概可以解释，为什么DOTA2的职业比赛会比LOL好看得多——

一个不变，一个万变，就是那么简单。

LOL真的低端吗？对《不变与万变》一文的回应

■新疆 暮云朝雾

《英雄联盟》（以下简称LOL）作为一款MOBA网游，凭借其易上手的操作和卡通渲染的画风，以及腾讯平台庞大的用户基础，迅速成长为同类游戏中的翘楚，睥睨一众排行榜。但与此同时，这些看似帮助其打下各榜单的优点也埋下了隐患。

没错，上述优点吸引到了大量玩家，易上手和卡通的特点使LOL成为轻度玩家首选，但泱泱的小学生大军掺杂其中，他们的技战术水平自然不如我们这些身体各方面发育成熟的青壮年，于是乎，被小学生坑怕了的玩家纷纷将矛头对准LOL，指责其太低端，连带也把职业选手黑一遭，“我上我也是0-3”，意指LOL纵向深度有限，随便玩玩就能成高手，更有部分DotA玩家发贴戏谑LOL来寻找优越感。但不得不说，上手和精通是两码事。

易于上手不代表易于精通。常有玩家上手了一个英雄，能把他的技能施放得恰到好处，却因为蓝量和CD时间计算失误而被反杀；或者专注某一位置，对线技术优秀，却忽略了其他位置的支援而导致崩盘。

LOL正是一个易于上手而难于精通的游戏，对一个普通的新手玩家来说，10盘游戏左右就能够自如地控制角色，但30级才能开始接触排位模式；如果这个新手玩家有天赋，那么大概1年左右，他能在排位模式打到钻石段位，踏入高手行列；再接下来，他若骨骼精奇，天赋异禀，迈入最强王者的行列而被战队相中成为职业选手，这时，真正的挑战才刚刚开始。

他需要每天进行10个小时左右的训练，包括路人排位赛练习英雄；战队训练赛训练战术；友谊赛熟悉其他战队比赛风格等。游戏之外还有对身体机能和心理的训练，使自己随时处在最佳的竞技状态。可见，LOL绝不仅仅是小学生和虐菜这么简单，钻石段位的玩家已不会再用难和易来衡量DotA和LOL，只能说是各有千秋。

说了这么多，LOL的高端玩法有哪些呢，LOL的职业比赛真有那么无聊吗？

笔者简单对LOL的高端玩法做了总结，可分为阵容属性、战略战术选择、视野控制、心理博弈，这四个要素相互穿插，贯穿游戏始终。

阵容属性在LOL比赛中很重要。首先得承认，LOL的Ban/Pick系统没有DotA完善，但这不意味着职业战队不能在这上面做文章。在了解对手的擅用英雄和套路后，Ban掉关键英雄能使对方不那么顺手，甚至直接抹杀一套战术。

除了Ban/Pick外，阵容属性还包括阵容类型，大致分为分推牵制、阵地战、消耗强攻这几种类型。

分推牵制就是大家熟知的41分推，运用传送或者分一个英雄去远离主战场的边路带线，威胁高地，其他4人在正面周旋牵制，使对方陷入打还是退的选择难题。S3时期的慎，如今的卡牌大师，以及各种带传送清线快的上单，都是分推好手。S2时期WE的霸主地位，很多都得益于草莓无解的赖线分推。

阵地战考察己方的AOE输出能力和打反手的能力，核心就是跟你刚正面，只要敢打，赢的绝对是我。审判天使的AOE输出能力，“璐璐”和“娜美”的反手保护能力使她们跻身阵地战的王者行列。iG战队上单选手PDD在退役前开发出审判天使上单，给了阵地战的阵容更多选择，也为他的国内顶级上单称号再添一笔。

消耗强攻是利用长距离的Poke类技能消耗敌方部分血量后，让己方带有位移和斩杀技能的刺客跟上秒杀对方一人，形成以多打少的局面，再趁对方撤退之时抓住机会逐个击破。适合这个阵容的有爆破鬼才、暗黑元首，原来版本的卡兹克、“狮子”等，他们的高伤害或突进能力常令对方绝望。OMG战队横扫S4赛季LPL春季赛常规赛就是借助了这种打法。

接下来对以上三种阵容做一个简单的分析。这三种阵容实际上是相互克制的，分推牵制克制阵地战，阵地战克制消耗强攻，消耗强攻克制分推牵制。原因如下，当己方采取分推时，对面阵地战阵容可能选择找时机强行开团或者派一人去守。若强行开团，跑就是了，阵地战阵容没有特别强的追击能力（璐璐除外，这也是为什么璐璐万金油非Ban必选），追击无果便会后撤，此时反攻牵制对方回防脚步，为分推的队友争取时间，重复几次之后，对方便会疲倦而烦闷，这时便可利用对方来回拉扯战线的空档发动进攻了。其它两种情况也可作类推，不再赘述。

《不变与万变》一文对LOL的指责有“比赛沉闷只抓失误”“登场英雄少”“观赏性差”几个方面。说比赛沉闷，前期稳健刷兵，抓住失误压制，之后滚起雪球，除非哪方再有失误，才会逆转。这其实只是对消耗强攻这一种打法的描述，而且也只是片面的描述。这种打法在S4赛季LPL春季赛的发扬光大使得近期才开始关注LOL职业比赛的玩家产生了错误的认识，认为LOL只有这一种打

法。且看最近的LPL夏季赛，法师型上单的崛起使得阵地战阵容被更多采用，消耗强攻打法也因为代表人物卡兹克和爆破鬼才的削弱被各家战队重新审视。

要说LOL比赛的登场英雄少，则只是人云亦云。在S3世界总决赛上，110多位英雄共有68位登场，已超过60%，随着英雄选择更加多样化和打法的成熟，这一数字会只多不少。

再说比赛观赏性的问题，引用一句我认为很有道理的话：“DotA路人局是各种伤害计算不好杀不死人，比赛是各种精准击杀；LOL的路人局是各种人头泛滥，比赛却每每丝血逃生”，体现的是两款游戏在上手和精通领域的不同表现。照大众的High点，人头多少必然是精彩程度的直接体现，但精妙操作下的极限逃生，只有内行才能看出这个操作的技术含量和价值，而除此之外，笔者实在无法想出观赏性差的原因了。

阵容属性只是LOL高端玩法的冰山一角，尚不论笔者未提及的对战双方对敌方阵容的选择性针对，已有这么多说法，而战略战术选择、视野控制、心理博弈等，更是游戏内衡量玩家临场表现的重要指标，复杂的内容是职业选手需要重点训练的，也是LOL比赛的主要看点。未提及这些而论LOL的比赛缺乏观赏性，还请做好功课再来。

信仰粉大战小学生——《刀塔去哪儿》到底想讨好谁？

■北京 谁非过客

《刀塔去哪儿》是一款手游，当电竞高玩们对两款游戏争得面红耳赤之时，这款手游却意欲将两款游戏的玩家整合到一起来。它能成功吗？

DotA玩家和LOL玩家之间的深仇大恨可不是一两句话就能排解的，毕竟两个游戏的粉丝都唇枪舌剑你来我往地战了那么多年了。《刀塔去哪儿》这款手游提出了将DotA和LOL英雄结合在一起，用关公战秦琼的方式制造卖点吸引两边的玩家。我相信游戏的发起人肯定对自己这个主意颇感得意：DotA主题的手游LOL玩家肯定不感冒，LOL主题的手游DotA必然不屑一顾，但如果把两者结合起来，让这些英雄同台竞技，看看谁更厉害，用这个方法激起玩家的好胜心，鼓动他们参与到这场混战中来。通过那些充满煽动性的广告词，我仿佛已经听到策划们得意的笑声和“等着收钱了”的心情了。

除此之外我还看到某评论对该创意颇为赞许，甚至拿出了“端游中DotA与LOL核心玩家重叠率只有20%而手游中两者重叠率高达80%”的调查数据，姑且不论我搜索了半天遍寻不着这个“调查报告”，我对其提出的“核心玩家”概念都有些存疑：什么叫做核心玩家？是不是长期玩某个游戏就是该游戏的核心玩家？那网上相当一部分“暴雪黑”可算是暴雪的核心玩家了，但众所周知，他们喷暴雪可是喷得比谁都狠哪。



网上对“核心玩家”的定义有很多，“长时间玩游戏”只能算是其中一个标准，通常大家比较认同的标准还有“对游戏有独到的见解”“游戏水平较高”“乐于了解游戏文化”“对游戏历史背景信手拈来”等等，一旦挂上“核心玩家”这个标签，立场身份就有了微妙的变化。例如在同类游戏中，如果你接受了其中一种价值观以后就很难再接受另外一种，甚至会开始排斥其它的价值观。“魔兽世界综合征”的患者就经常表现出玩不进其它MMORPG，还把嘲讽其它游戏作为乐趣的“症状”——什么“大唐无双”什么“八个职业”，有奶妈就了不起吗？

回头想想，一个根正苗红的DOTA2玩家，会去接触一个掺杂了LOL元素的伪DotA手游吗？一个撸到肾亏的LOL玩家，能容忍一款LOL手游里充斥着一股“电竞贵族”的气息吗？任何一个综合性较强的游戏网站都会尽量避免DotA内容与LOL内容发生交叉与冲突，以免引起双方粉丝的骂战。在不理性的核心玩家面前摆数据讲道理，试图让他们理性思考，有效果吗？只能说《刀塔去哪儿》的策划想太多了。

今年6月的“大软”做过一个专题，叫做“手游浪潮下的核心玩家”，其实我觉得，这是个伪命题，目前的手游培养不出核心玩家，具体原因得另外开坑了。我要说的是，端游的核心玩家去玩了手游，他依然是端游的核心玩家，受端游影响，他和“敌对阵营”之间还是壁垒分明，不会因为《刀塔去哪儿》里的DotA或LOL英雄特别酷炫就改变想法，对他们来说这不是“一颗老鼠屎坏了一锅汤”，这是“一锅老鼠屎”的问题。

因此，《刀塔去哪儿》一开始的营销对象就已经出错了，它该争取的不是核心玩家，而是那些双修党，是那些DotAer和LOLer一吵架就出来安抚众人“不要吵架不要吵架金坷拉好处都有啥谁说对了我就给他”的中间派。这些人才是无所谓“DotA与LOL孰强”的围观群众，他们乐意看到莉娜和阿狸比胸、斧王和盖伦比肉、火枪和小炮比谁射得远，也经常向两个阵营的人阐述对方的特点以修补嫌隙。在我看来，这些没有立场和门户之见的玩家是最容易笼络，也最难以收买的。一方面，双修玩家一般在心态上更为沉稳，具有相对成熟的三观和处世态度，少了一些中二，多了一分务实，自然也就没那么容易战起来；另一方面，DotA和LOL虽然“本是同根生”，却各自面向不同的人群，双修玩家作为两者之间的重叠，其忠诚度可有可无。游戏对他们来说只有一个标准，那就是好不好玩。《刀塔去哪儿》如果以他们作为攻克目标，大概会达到事半功倍的效果，至于要如何留住这些玩家，但看他们在游戏性方面如何下功夫了。P

传奇改变

2014年8月的一天，Boss把我叫到办公室，语重心长的说："你到这也快三个月了吧？"我心惊到，莫非要给我涨工资，立马说道："是。"啪，一本厚厚的东西扔在我面前，隐约看到"传奇"二字，"传奇928要到了，你去写篇报道，作为你试用期到考核。""哦，可Boss，我没玩过传奇。""那去玩啊。""可是，游戏费用报销吗？""传奇是免费游戏。""可我想玩白金区，那是收费的。"这年头大家都知道，免费游戏比收费游戏坑爹多了，只听Boss深深吸了一口气，说："出去！"我只好灰溜溜的走了。

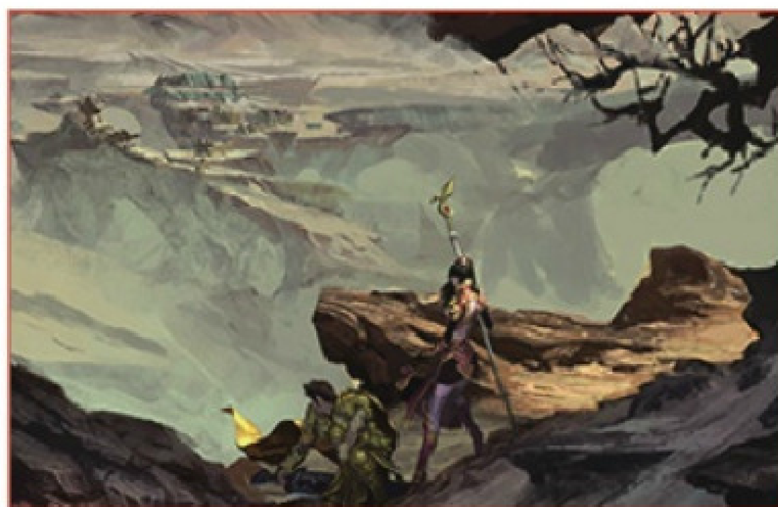


我没啥特长，就喜欢玩游戏，小时候就听说在游戏公司特爽，每天上班的任务就是打游戏，虽然目前未能进入游戏公司，不过好歹和这行沾了点边，所以，关于传奇的报道我得好好写，可传奇这款游戏，我虽有耳闻，但当真还没见过啊，只知道屠龙、沙巴克什么的，翻开Boss扔来的资料：传奇，2001年登陆中国，只用了短短数日即突破万人在线，一个月突破30万在线，在当时的互联网时代可谓开了一个响亮的头，次年8月，官方公布在线人数突破50万，成为当时世界上在线人数最多的网游。我那时才十岁，如今已经长成7尺男儿，十四年过去了，传奇这款游戏还有人在玩吗？抱着这样的疑问，我打算去下个客户端。

双击、输入账号、推开一扇沉重的大门，我刚在新手村落脚，单位老同志老陈拍了下我的肩膀："哟，90后也玩传奇吗？""Boss给的任务。""我说呢，我们80年代的人知道传奇，可谓用疯狂来形容。"咦？这么说老陈玩过，我赶紧问："你是不是也玩过？""那当然，那会我们天天到网吧，所有的网吧可以没有任何一款游戏，但不可能没有传奇，为了一把屠龙可以一个月不吃不喝。"眼前就是一位传奇玩家，学新闻的敏感度让我决定将老陈作为第一采访对象了，"那你现在还玩传奇吗？""玩。"我惊讶道："玩了十四年，还在玩！传奇最吸引你的是什么？""PK，操作容易啊，最主要还是游戏里认识的朋友，大家年轻时最宝贵的时间都一起经历了，已经十四年了，现在虽然不可能像年轻时那样玩传奇，但只要有个什么事，比如攻沙啊，只要朋友一叫，还是义不容辞的。这是一份我们的坚持。"正在这时，我的屏幕变成了黑白，我在传奇被人给秒了，老陈看了看，笑了："来我们区吧，传奇最重要的是朋友。"

老陈晚上攻沙，虽说是晚上8点才开始，可老陈下午五点就开始做准备，老陈说，他的其他兄弟早就在游戏里了，我在老陈的屏幕里只看到黄色红色一片火海，









蓝色偶尔激光飞过，人山人海，这个场景用激情二字来形容毫不为过，老陈在整个过程中是全情投入，唯恐因为自己的一个失误就连累了整个行会，在那个夜晚我仿佛看到了老陈年轻时候的样子，有冲劲，有魄力，有担当。那个晚上，我花了一个通宵，写下了传奇的辉煌，写下了传奇玩家的坚持和热爱，发到了Boss的邮箱。

第二天，我顶着睡眼惺忪的眼睛到报社，屁股还没坐热，Boss又召唤了，一进办公室，我就感受到了阵阵冷意，"你没玩过传奇吧。""没。""所以文章不深刻。""可我看别人玩过。""出去！""那游戏经费……""出去！"哎，好吧，稿子被毙，还要自个掏腰包，这世道还真不好混啊。我一脸愁云惨淡的回到座位，这时老陈又来了，抛给我一个更震撼的话："你知道昨天组织攻沙的人是谁吗？是Boss。"

Boss也打传奇！抱着这样的疑问，我再次打开了传奇，推开了那扇玛法大陆之门，潜心练级。一连几天，我都是在办公室里度过的。我退出游戏，此时窗外灯火微明，空气中依稀几分微凉。传奇十四年，2001年开始登陆中国，即改变了整个中国互联网行业，到2005年宣布实行免费模式，又开创了中国网游全新的运营模式，这期间，传奇创造了多少业界第一，诚然，传奇的辉煌离不开五亿多玩家的支持，若说传奇改变了中国互联网是源于这千万万用户对传奇的热爱，但是反过来，在这五亿多用户中间，又有多少用户因为传奇而改变着？我打开文档，在上面写下了：传奇，改变。

游戏三十年：变的是游戏，不变的是情怀

8位红白机时代“迫不得已”的游戏画面，现如今已经成为时尚的“像素风格”。

现在出门带一个手机就搞定了，想当年游戏玩家很多都是带包出门的，要带手机、MP3、掌机等等……如同哆啦A梦的口袋，我掏、我还掏……

古人云：独乐乐不如众乐乐。以前打游戏绝对是充满激情的娱乐方式，随着RPG时代的到来，端游的盛行，游戏逐渐变成了一个人的事情，手游时代打游戏甚至是厕所里的事情了。

当玩游戏是一个特定群体的时候，他们之间总是讨论各种的“黑话”，有着自己特定的圈子，有学友、饭友还有游戏友，玩得好的大哥们总是能有一批的拥趸。看他打游戏都是一种享受。现在的手游已然成了更为大众的娱乐方式，企鹅帝国的天天与全民系列的名字就是真实写照，你有88位朋友在玩这个游戏……人数足够组织个“圣斗士”了。

网游方面，国外大作和好莱坞大片一样的时代已经过去了，如果你找一个手游从业者聊一下这个话，你得到的答案一定是“他们做的是不错，但是不赚钱啊，代理他们的还不如自己做一个”。

游戏的设备、玩游戏的地方场景、消费方式等等，在这30年间产生翻天覆地的变化。游戏三30年，是游戏变了还是我们变了？时间都去哪了？

80年代——“红白机”“黄卡”“魂斗罗”“磁盘挂了”“街机”

红白机是那个时代的主角，其实那会家里有原装任天堂主机的并不多，而且还有个非常有意思的现象，当时国内的电视机制式都是P制，如果你有原装主机和正版卡反倒没法玩。

魂斗罗是那个时代的经典，基本每个人都玩过，此后的几十年里魂斗罗总共都没出过8款。而且普遍销量惨淡（正版），同样在国内大红大紫在国外销量惨淡的神作还有恶魔城等诸多系列，这个现象和现在手游代理国外游戏基本都不太火正好相反。

家里如果有台386电脑，那绝对是土豪中的土豪，80年代的几千上万块是个什么概念啊，都能盖房子了。当时的游戏都是用磁盘拷的，一个1.44寸的软盘只有1M多点的存储空间，而且非常容易坏。当时也有一些大作需要10M、8M的，那么就需要多张盘分卷压缩，如果其中一张磁盘坏了的话……哭去吧……

现在的街机大都是情侣一起去，抓个娃娃啊、捕个鱼啊、投个球啊、开个车啊、跳个舞啊、敲个鼓啊。80年代的街机绝对是小黑屋，甚至还挺危险的。

90年代——“换卡”“土星”“PS”“砖头GB”“红警”“星际”“网吧”“RPG”“文字MUD”

买个游戏卡需要一年的压岁钱和零花钱，每个游戏都会打通关，经常和好基友一起换游戏来玩，甚至会和基友组织一个联盟，几个人错开买不同的游戏。这个时候聪明的商人们（奸商啊）就想出了换卡这个生意，补差价＋手续费，盆满钵满。

我的好基友装了一台电脑，好高级啊！奔腾100的CPU，16M内存，400M硬盘，14寸数控彩色显示器，倍





▲红白机
▶魂斗罗

速光驱，那个时候键盘都是现在玩家的神器——机械键盘。什么？显卡你忘了说了？抱歉没显卡，显卡是什么东西？

土星、PS刚刚在京城出现，5000人民币一台！“各党派”之间的斗争从那个时候就开始了，MD与SFC、SS与PS、游戏机与电脑、时至今日的DOTA2与英雄联盟等等，生命不息战斗不止……

网游在90年代出现了，是叫做文字MUD的奇葩东西，没有画面，全是文字，你进攻了谁，谁掉了多少血，移动到什么地方，学习什么技能，发起行动等全靠文字，过程是文字，结果还是文字。当时的游戏有两大类，中国风格的武侠与西方风格的剑与魔法。如同自己在演绎一部小说。

网吧是什么地方？上网打游戏看片？现在的确是这样的，但在刚开始的时候即便是在伟大的首都北京，网吧也只是局域网！去那是去局域网玩星际、红警、CS、大菠萝的。然而事过境迁，大菠萝3不仅没有局域网模式连单机模式都没了。

00年代——“石器”“传奇”“魔兽世界”“征途”“GBA”“PSP”

GBA是第一个在国内成为年轻情侣之间互相馈赠的游戏掌机。此后的SONY PSP更是成为了时尚新宠，巨大的屏幕，出色的3D游戏效果，而且……居然能听歌看片，神器啊！刚刚发售一机难求加价购机什么的绝对不是iPhone4开的先河，PSP刚刚发售时也是加价1000块也一机难求。记得当时朋友从日本帮我带回了机器，在KFC中玩起了首发游戏山脊赛车，当时有2、3个人跑过来问，那种感觉……现在想想好LOW啊。

如果说石器是国内图形化端游的集大成之作，那传奇真是一个传奇，也成就了今天代理最终幻想14的盛大公司。魔兽世界是绝对最火的游戏，也是全球化运营端游的常青树。特别想跟大家说说征途这个游戏，这个游戏虽然挺火但并不是一等一的火。但是脑白金大师史玉柱先生发扬光大了一个足以影响近10年来的网络游戏乃至手游的走势，也成就了游戏消费方式的改变，那就是游戏内购、氪金。征途已经把满足玩家的心理需求发挥到了极致。“游戏终身免费”是那个时候网游最流行的广告语，现在的手游已经不用这么去宣传了，内购、氪金尽在不言中。



◀ 网吧打游戏



▲我叫MT



◀ 游戏宝典

10年代——“智能手机”“新时代手游媒体”

有人说手游命运很像过去的端游和页游，只是格局更大，更全球化。也有人说，手游这几年的大爆发，首先得益于智能手机的发展，其次是端游、页游的疲软。

据有关数据分析，目前中国的手游用户达到3亿，玩游戏的场景依次为：在家休息、睡觉前、公交车上等等，不再是一味的呆在电脑前。从轻度单机手游《找你妹》《保卫萝卜》《神庙大逃亡》《天天酷跑》，到中重度网游《我叫MT》《刀塔传奇》，以及如今越来越多从日韩代理的卡牌游戏《智龙迷城》《锁链战记》《黑猫维兹》，手游玩家即使利用碎片时间也可以很爽地玩小休闲和RPG。

端游时代，需要下客户端，查询的资料也多，对玩家的时间和精力要求都很大。虽然手游资讯及攻略媒体开始井喷，但是为了盈利，新兴媒体又有多少发展和坚持？

结语

作为从80年代就开始游戏生涯的玩家，在见证了各个时期玩家体验的变迁后，终于还是决定做一款致力于服务手游玩家体验的APP，我们把一万多款热门游戏的资讯，最新最热的游戏推荐、周边、游戏专题以及福利，还有承载了玩家间交流的游戏攻略专区，都集合在了《游戏宝典》里，玩家可以在任何地点任何时间，获得游戏资讯攻略一站式的体验。这也是为了适应大家对方便、快捷的追求。目前《游戏宝典》已经正式上架双平台，希望通过使用这样一款APP，现在的玩家也能体验到游戏曾带给我们这一批人的快乐。

三十年的游戏人生，回忆起来那些玩游戏的岁月，仍然是历历在目，激动万分。从红白机到手游，变的是游戏，不变的是情怀。P

工业和信息化部联合汇众教育共同打造首个国家级信息技术大学生就业创业计划

2014年8月18号，“国家信息技术紧缺人才培养工程——大学生就业创业计划”启动仪式在北京隆重举行。这是由工业和信息化部软件与集成电路促进中心发起主办，由汇众教育承办的专门针对大学生在国家信息技术领域就业创业项目。工业和信息化部、教育部、人力资源和社会保障部等领导出席会议并致辞，同时，北京大学、吉林大学、北京电影学院等20余家国内知名高校；搜狐畅游、完美世界、蓝港在线等60余家国际国内一线游戏动漫企业以及30余家国内知名的电视媒体、平面媒体、网络媒体等嘉宾共同见证了该计划的启动仪式。据了解，这是目前首个国家级信息技术领域的大学生就业创业项目。

在过去的十年间，中国大学的发展速度非常快，有越来越多的学生开始接受高等教育。但是大学的教育中往往忽视了对学生技能的培养。人才培养模式的变化，最终导致社会对于职业教育整个意识的变化。今年，中国高校毕业生达727万人，比上一年多了28万人。大学生的就业问题再一次成为关注点。为了缓解大学生就业压力，给国家新兴信息技术领域培养并输送高素质专业人才，工业和信息化部软件与集成电路促进中心发起“国家信息技术紧缺人才培养工程——大学生就业创业计划”，主要面向全国大学生，联合国内高校、培训机构、用人企业等，通过培养基地、实训基地、实习就业基地的服务模式，使高校大学生在培训机构获得国家信息技术专业技能的实战培训，达到用人企业专业人才的要求，顺利实现对口专业就业，从而有效解决大学生就业的问题。同时，工业和信息化部也任命汇众教育为“国家信息技术紧缺人才培养工程——大学生就业创业计划”动漫游戏方向项目管理办公室，面向全国大学生进行全方位服务，形成适应发展需求、产教深度融合、中职高职衔接、职业教育与普通教育相互沟通的现代职业教育体系，为大学生多样化选择、多路径成才搭建新的学习平台。据了解，该计划预计在五年内（2014-2019）实现面向游戏、动漫、数字通信、移动互联、创意设计等专业技术领域，建立200家实训基地，与800家高校合作及10000家用人合作单位，实现500000名普通大学生成功就业和创业。

在此次启动仪式上，工业和信息化部软件与集成电路促进中心副主任曲大伟向汇众教育授予了“国家紧缺人才培养工程——大学生就业创业计划”游戏动漫方向项目管理办公室铜牌。“国家信息技术紧缺人才培养工程——大学生创业就业计划”管理办公室主任、汇众教育总裁孙武钢对此表示，汇众教育成为项目管理办公室之后责任重大，将严格执行计划实施方案，发挥管理办公室的职能，通过制定行业人才评价标准体系、建立培养基地、实训基地、就业基地，培养更多国家重点领域的信息技术紧缺人才，实现为国家培育人才、为产业储备人才、为企业输送人才的目标。之后，孙武钢分别为该计划首批合作的吉林大学、中国海洋大学、北京电影学院等十几所院校授予“国家信息技术紧缺人才培养工程——大学生就业创业计划培养基地”铜牌；为汇众教育在内的23家培训中心授予“国家信息技术紧缺人才培养工程——大学生就业创业计划实训基地”铜牌；为完美世界、蓝港在线等30余家国内知名游戏动漫企业授予“国家信息技术紧缺人才培养工程——大学生就业创业计划实习就业基地”铜牌。至此，该计划打通人才培养到输出的各个环节，从高校培养基地培养的学员，通过实训基地的技能培训，再到实习就业基地完成就业，为国家新兴的信息技术行业源源不断地输送专业人才。与会的行业专家表示，“国家信息技术紧缺人才培养工程——大学生就业创业计划”为培养优秀大学生技能人才提供了一个成功的样板，尤其是高校、培训机构、用人企业合作培养专业人才的模式更是值得其他各个行业借鉴。

汇众教育成立于2004年，截止到2014年，这一品牌经过历练、积淀，已经从不为人知的职业培训机构，逐步发展成为数字娱乐行业颇有影响领军品牌职业培训集团。在本次的启动仪式上，汇众教育董事长李新科表示，汇众教育在过去十年里，培养了五万多名动漫游戏专业人才，获得了行业、用人企业，以及学员、家长的认可，今天启动“国家信息技术紧缺人才培养工程——大学生就业创业计划”更加坚定了我们继续做好职业教育，专注数字娱乐培训的决心，紧跟产业的风向标和对市场精准的定位，保证高质量的课程体系，严格规范的教学管理水平以及完善的就业服务，帮助大学生掌握企业急需的职业技能，为国家信息技术领域输送更多优秀人才。

最后，工业和信息化部软件与集成电路促进中心副主任曲大伟在接受记者采访时谈到，此次大学生就业创业计划有4个个方面的显著优势：1、这是专业人才紧缺的新技术领域，这个领域人才需求大，薪资待遇高，职业发展好；2、高校培养的介入使我们人才的基础条件好，综合素质高、学习能力强；3、国内顶尖的实训机构为人才提供岗前专业技能培训，重实战操作，紧贴用人企业的专业要求，甚至可以为企业提供针对性的培养；4、大量的用人企业为人才成长提供实习和就业机会，使专业人才实现专业就业，职业发展通路畅通。





在本次启动仪式之后，记者对汇众教育董事长李新科进行了专访，询问了汇众教育承办本次“国家信息技术紧缺人才培养工程——大学生就业创业计划”的相关问题，以下是采访的具体内容：

记者： *李总您好，作为国内游戏项目的发起者，汇众教育是国内规模最大而且是最早的专门的游戏研发人才职业培训机构，请您谈谈游戏动漫行业未来的发展前景？*

李新科： 汇众教育从2004年开始启动来做游戏动漫这方面的教育培训，2005年我写了一本书叫做《中国游戏产业突围》，那时候我在第一页上就写了游戏行业是永远的朝阳产业，为什么这么说呢？大家知道现在的年轻人基本上都是从小玩游戏看动画片长大的，从小就有这种兴趣，我们知道“兴趣是最好的老师”，他们喜欢玩游戏，他们这种兴趣转化成未来这种职业，对于年轻人来说是一件非常有意义的一件事情。

这个产业从未来的发展上来看，人们的生活水平提高了，精神这方面有更高的追求，而游戏动漫这样的形式完全能够满足他们的要求。动漫和游戏是文化创意产业的一方面，文化创意产业往往是这种智力驱动型产业。因此，随着移动互联网的发展，这些产业带来了很多机会，特别适合年轻人创业。3、5个人成立一个小的工作室、小的团队，可能就开发出很好的产品来。这样的小企业未来一段时间就会成长壮大。从汇众教育10年的历程来看，我们很多学生毕业以后创业，从小做起，3、5个人开始发展，非常的成功，这个是未来非常有前景的行业，是永远的朝阳产业。

记者： *那么汇众教育在接下来未来的发展当中在游戏和动漫行业的人才培养方面有没有新的展望呢？*

李新科： 汇众教育在这方面做了10年了，积累了一些经验，未来还是要适应这方面的发展需要，一方面是企业的发展需要，行业的发展需要。另外一个就是大学生就业的需要，未来这方面我们有专门两方面的工作要做。一方面是要加强院校合作的工作，因为我们也面临高等教育的改革，包括国家要大力发展现代职业教育这个契机，我们这些院校里面高等院校也是希望能够开设新的课程，比如说动漫游戏，移动互联网这样的一些新兴专业。

但是院校受到他们自身条件的限制，运作起来可能会有一些困难。通过企业合作的方式把企业在这方面花巨资研发的课程引入到大学里面去。院校跟企业共同合作，特别是随着移动互联网的发展，在线教育技术发展已经完全能够满足这方面的条件了。包括汇众教育在前几年也作这方面的尝试，积累了丰富的经验，也有成功的案例，我想把这些东西整合起来找到好的切合点，跟大学找到好的合作模式，双方都有受益，这样对于学生来说他们能够早一点接触新的领域，新的艺术。未来毕业以后在动漫游戏移动互联网新的领域里面，他们就业的竞争力非常强了，那他们就业就不用再担心了。这样也解决了现在新的一些行业、新兴产业里面用人缺乏的问题。这件事情如果做得好，对于高等院校，对于用人单位企业，对于汇众教育培训机构三方面都是有意义的事情。

来在大学生就业和创业方面能够做一些工作，我们跟《IT时代周刊》也在合作，在动漫游戏这个行业做中国TMT创业大赛，这个大赛给我们大学生在这些新兴行业里面，对于创业的热情能够很快的激发出来。大家知道创业对于一个国家来说是非常重要的，特别是年轻人如果有激情创业，首先来说就是对大学生就业也是帮助很大。另外就是从事这些领域都是特别适合年轻人创业的行业。所以随着这些工作做到位，希望在大学生动漫游戏创业来说能够给他们起到作用，来推动大学生的创业。

记者： *我知道汇众教育已经培养了5万多名专业的动漫游戏设计师，目前他们的发展情况怎么样呢？*

李新科：汇众教育从04年开始最早做游戏培训后来到06年又启动动漫培训，10年的时间我们培养了5万名动漫游戏的技术人才，大家知道这个行业早期进入的话技术是比较好的，我们这些学生从10年前就已经开始进入这个行业，他们赶上了很好的发展机遇，我们大部分学生都发展非常好。一部分自主创业的学生现在企业发展都很大了，很多发展的已经超过《非诚勿扰》。还有在企业里面就业的学生，通过在企业里面实践，成为动漫游戏开发行业的技术骨干了，可以说大部分的学生都成为企业里面的中坚力量，对于中国动漫游戏行业的发展起到了推动作用，解决我们这个行业里面人才匮乏，人才青黄不接的问题，我们还是起到了一定的作用。

头牌新闻

《英魂之刃》：引入微端——MOBA类网游新思路

■本刊记者 Joker

2014年7月31日到8月3日期间举办的ChinaJoy的上，网龙公司重点展示了他们的新游戏《英魂之刃》。这也是全球首款MOBA类微端网游。

微端，即游戏微型客户端。微端网游就是通过极小的微客户端的下载，在短时间内实现游戏正常运行，并实现边下边玩，从而解决大多数网络游戏客户端大，用户下载安装时间长，游戏用户存活率低的问题。随着DotA、LOL等大型MOBA类游戏的不断进步，该题材在玩家中的受欢迎程度一直有增无减。《英魂之刃》就是这样一款将微端和MOBA机制结合起来的网游。



今年ChinaJoy上《英魂之刃》展台的谢梦沁被评选为“最美Showgirl”

作为一款MOBA类微端网游，《英魂之刃》在帮助玩家减少硬盘空间，降低网速需求的同时，也具有MOBA类游戏所能给玩家带来的游戏体验。游戏采用网龙公司自主研发的S3引擎，为玩家展示了一个3D次世代的炫丽画面。游戏机制上，在沿用传统MOBA类网游三线5v5的基础上做出创新，而此次ChinaJoy前夕更是推出了全新的RPG玩法，丰富了游戏内容和玩家体验。P

晶合热点

WCA携手柳岩打造2000万顶级赛事



WCA2014年度赛事代言人——柳岩

2014年8月6日，的WCA2014（世界电子游戏竞技大赛2014）发布会在北京国家会议中心展开，“WCA 2014七大比赛项目”、“WCA 2014奖金分配方案”、“WCA 2014巨星选手”“WCA 2014形象代言人”、“WCA 2014战略合作伙伴”等一系列消息在发布会上被陆续披露了出来。

WCA全称World Cyber Arena（世界电子游戏竞技大赛），永久举办地为中国宁夏回族自治区首府银川市。根据WCA组委会的介绍，2014年度赛事总奖金达到了2000万元人民币，其中国产《苍穹变》与《刀塔传奇》，两个产品的总奖金分别达到了700万元人民币。在发布会上，WCA组委会正式公布2014年度WCA总决赛的时间为10月2日至10月5日。

更令人眼前一亮的是，WCA组委会在8月6日公布了其2014年度形象代言人——柳岩。组委会表示，选择柳岩作为首届WCA代言，不仅仅因为其性感、健康、阳光的气质与游戏圈“宅男女神”的称号，更因为柳岩励志的成长经历与WCA赛事正能量的传播理念高度契合。至此，WCA赛事成为电子竞技赛事史上首个启用一线艺人代言的国际化赛事，与此同时柳岩亦成为首个代言国际电子竞技赛事代言的多栖艺人。

YY直播与百度贴吧达成战略合作，共推游戏直播

上海ChinaJoy举办期间， YY直播（yy.tv）正式宣布与百度贴吧（tieba.baidu.com）达成战略合作，YY直播将通过百度贴吧为其用户提供热门游戏的直播服务，用户将可以直接在贴吧上观看热门的游戏比赛直播和草根直播，并能与同好吧友边看边聊，结交朋友。

在谈到通过此次战略合作将产生的影响时，百度贴吧负责人肖轶认为，一方面百度贴吧大量活跃的游戏玩家将为YY直播带来可观的用户量；另一方面，我们看到YY直播平台月活跃用户为4500万，用户日均观看时长接近117分钟，相信优质的游戏直播内容会增加贴吧用户粘性，为贴吧用户带来更为便利和多元的产品使用体验。

而YY直播负责人胡天宇则表示，万人同看游戏直播的体验为玩家们带来了许多欢乐，希望能通过此次合作，将这种欢乐带给贴吧用户，让更多用户享受到YY游戏直播带来的万人交互乐趣！同时，他还表示，YY直播今年将会大力发展web端、移动端和电视端的直播，让用户能随时随地看直播，同时主播开播也会越来越简单、主播与用户的互动也会越来越方便，希望能和百度贴吧一起努力，共同把游戏直播的市场蛋糕做大、共享利益。

头牌新闻

来自艾欧泽亚的呼唤——《最终幻想14》中国上市发布会报道

■本刊记者 木然

2014年8月20日晚,《最终幻想14》中国上市发布会暨水晶之旅最终站在上海交响乐团音乐厅炫酷开启，本站由爱乐乐团奉上游戏主题曲《Answer》，这也是继《魔兽世界》后第二个在中国举办交响音乐会的网游。


尚雯婕演唱游戏主题曲《Answer》

现场一共演奏了四首曲目，其中之一是游戏主题曲《Answer》，这首歌曲在新生代华语女歌手尚雯婕的倾情演唱下，配合现场放送的完整版开场CG“第七灵灾”，带给观众空灵渺远、凄美华丽的视听感受。SE社长松田洋佑、FF14制作人吉田直树等开发人员也悉数到场致辞，向观众介绍了FF14的特点并表达了FF14在中国上市的信心。

盛大还启动了有史以来最大规模的战略合作，宣布与百度、英伟达、索尼、惠普、淘宝、央视三维等国内外知名企业进行立体化全方位合作，共同在中国推广《最终幻想14》。英伟达中国区内容管理总经理张楚表示将为FF14推出定制版驱动；惠普服务器事业部总经理朱培兰表示惠普将为FF14提供2500台服务器；百度副总裁张东晨表示百度将与盛大双核运营FF14；淘宝游戏总经理马全治表示淘宝游戏将FF14用户提供更多优惠和特权；索尼宣布将会为FF14提供4K画质支持；央视三维电影传媒市场副总邵喧皓宣布将把FF14文化推向全国，并引用了CG电影“降临之子”中的经典台词：献给曾经爱着这个世界，并和这个世界的伙伴们共度快乐时光的人们。

最后，张向东、吉田直树、松田洋佑等共八人一起宣布《最终幻想14》正式与8月25日登陆中国。P

国务院解读“海外游戏解禁”

2014年8月12日，国务院发布“关于取消和调整一批行政审批项目等事项的决定”，其中提及将取消部分行政审批项目。其中在决定第31、32条，提及将取消新闻出版广电总局的“电子出版物出版单位与境外机构合作出版电子出版物审批”等职能。

此消息自发布之初就被多家媒体转发报道，一度造成广大玩家“海外游戏已解禁”的误读。事实上，虽然国务院取消了广电对电子出版物出版单位与境外机构合作出版电子出版物的审批职能，但并不意味着放任不管。据了解，此决定中提及“合作出版电子出版物”所指为传统光盘载体出版物，如杂志、书籍等配套光盘，并不包含互联网游戏及移动游戏。

此外，总局的相关领导又做出了进一步的沟通解释，称境外游戏的审批仍必须按照原有规定进行申报，获得版号后才可进行商业运营。

31	电子出版物出版单位与境外机构合作出版电子出版物审批	新闻出版广电总局	无	《国务院对确需保留的行政审批项目设定行政许可的决定》（国务院令第412号）	取消

引起广大玩家遐想的相关条例

晶合新作

《合金装备5》确认登陆PC平台

日前，小岛秀夫通过官方网站以及《合金装备5：幻痛》直播会对外宣布《合金装备5》的两款作品“原爆点”以及“幻痛”都将登陆PC平台，并通过Steam发型。除此之外，玩家还可以使用特制的Steam盒子进行游玩。

《合金装备》是一款经典的战术谍报动作游戏，游戏以其独特的潜入谍报要素深受世界各地玩家的喜爱。目前，小岛秀夫并没有给出“原爆点”以及“幻痛”的实际发售日期，我们只知道作为序篇的“原爆点”将会先于“幻痛”发售。

Nabu+天天酷跑：雷蛇手环整合腾讯手游

“Nabu”是雷蛇于2014年年初公布的智能手环产品，并且已于7月10日正式发售。近日，镭射宣布，监狱腾讯游戏合作，将“Nabu”手环与腾讯旗下的手机游戏进行整合。届时玩家可以通过它来实现全新的游戏体验。

在今年6月，雷蛇启动了“天神计划”，为开发者们提供Nabu测试样机与SDK开发工具包。而腾讯将会是所有参与这次计划的开发商中最重头的一家。据介绍，此次合作腾讯将就其热门跑酷游戏《天天酷跑》与Nabu进行整合，玩家可以将Nabu记录的步行数、热量消耗以及睡眠时间等内容转换为游戏内的奖励，通过这样的举措不仅吸引玩家进入游戏，而且让玩家保持健康，这也是手机游戏以及智能可穿戴设备之间的一次创新性的尝试。

声音

晶合通讯

GAME NEWS

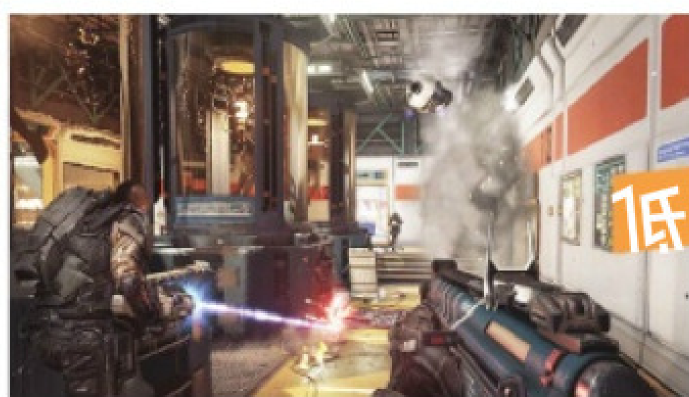
业界 外媒 图鉴 观点 专栏



迷惑

“我们自己都不理解为什么PS4会卖得这么好。”

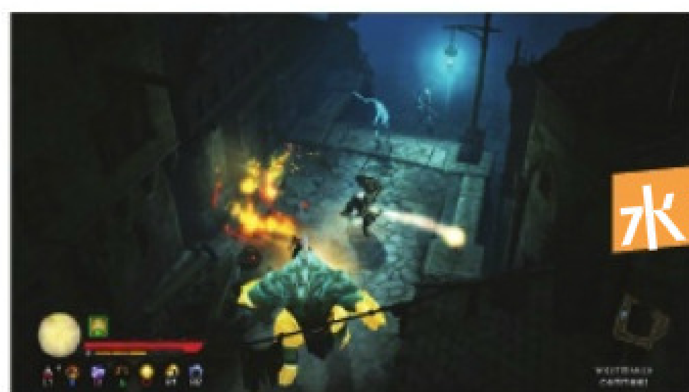
索尼在Gamescom上宣布PS4装机量突破1000万台，然而就连吉田修平自己也很难理解，PS4为什么会如此受玩家欢迎。



低迷

“游戏预订量整体都在萎缩，《使命召唤》也不能免俗。”

动视CEO Eric Hirschberg认为，在玩家越来越谨慎预订游戏的大环境下，即便是《使命召唤》这样的大品牌也不能免俗。



水准

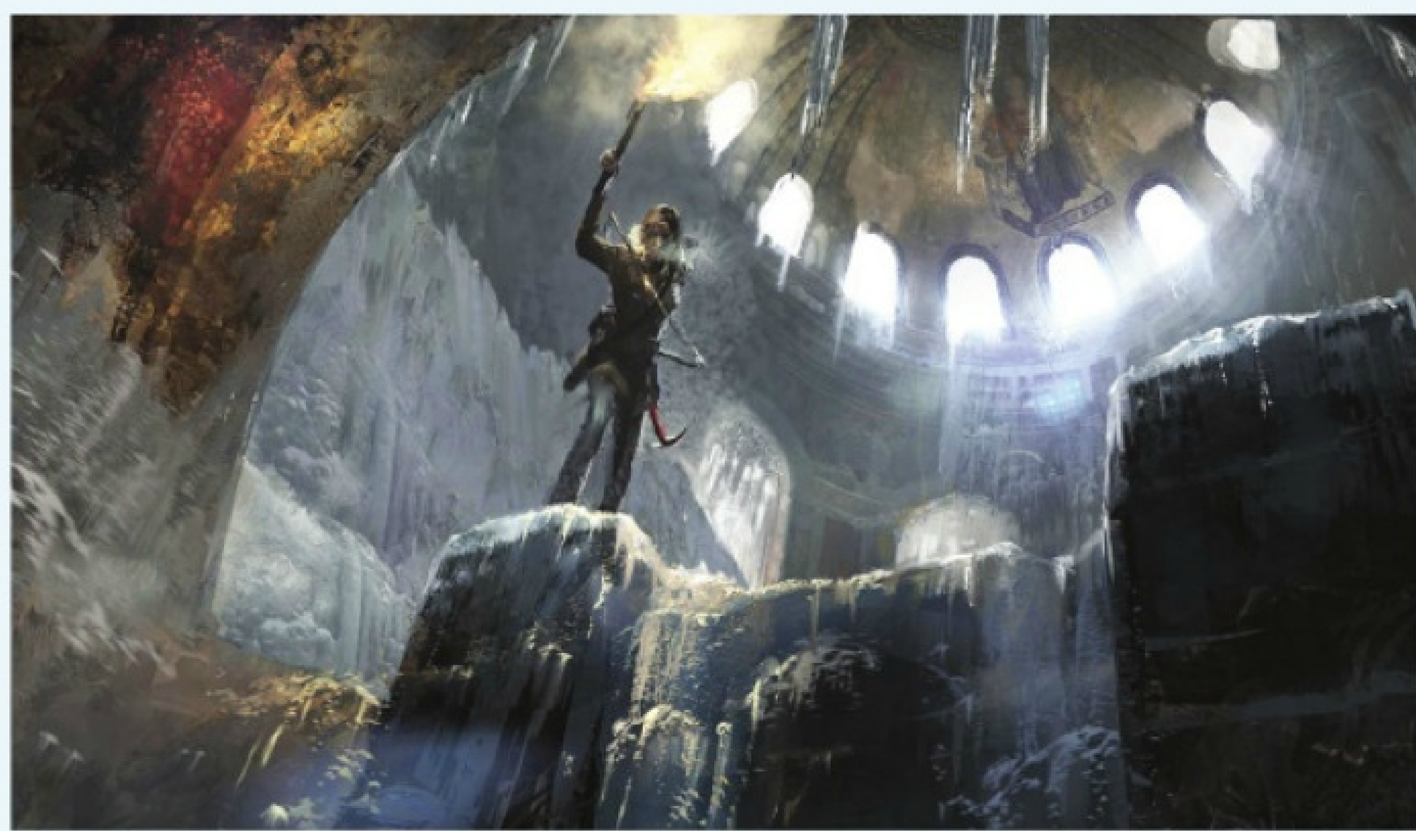
“微软告诉我们，《暗黑破坏神Ⅲ》只有900p不可接受。”

暴雪随后在微软的帮助下，将《暗黑破坏神Ⅲ：终极邪恶版》在Xbox One上的分辨率从900p提升到了1080p。



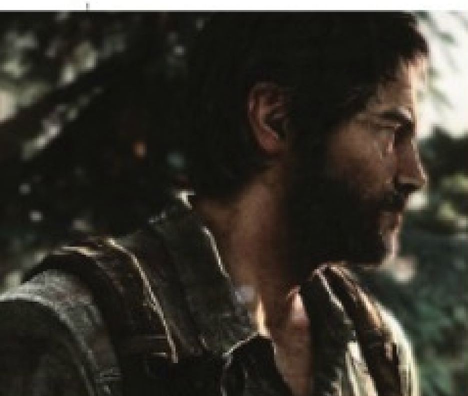
“Wii U这个名字烂透了，不是因为这个烂名字的话销量至少还能翻一番。”

任天堂原负责独立游戏事务的Dan Adelman刚刚离职就在一次问答中对老东家抛出如上惊人之语，他表示，Wii U的游戏阵容其实非常具有独特的吸引力，平板手柄也没有得到公正的对待，但Wii U主机这个名字实在是太烂了，至少损失了一半的销量。



“我希望《古墓丽影》成为Xbox One的《神秘海域》，这对我们来说是一个机会。”

微软在Gamescom上公布《古墓丽影崛起》将于2015年圣诞档期发售时限时独占Xbox One，Xbox部门主管Phil Spencer在Eurogamer的采访中表示，他本人是“神秘海域”系列的忠实玩家，希望《古墓丽影》在Xbox平台上能取得和“神秘海域”系列一样的成功。



《最后生还者》总监和编剧Neil Druckmann表示，电影版《最后生还者》与游戏虽然讲述的是同一个故事，但整体会有非常显著的不同。



前Vigil Games创始人David Adams称，他希望自己的新工作室Gunfire Games有机会继续开发Vigil创作的“暗黑血统”系列新作。



“质量效应”系列主创Casey Hudson离开BioWare。

Hudson从《无冬之夜》和《MDK2》的美术职位起家，因《星球大战：旧共和国武士》成名，随后成为了“质量效应”系列的核心创造者之一和全部三作的游戏总监，他在告别信中说，自己将进入职业生涯的全新阶段，他相信BioWare的现有团队能够将《龙腾世纪》《质量效应》以及正在开发的全新IP带向一个新的高度。



劈腿

《崛起：罗马之子》宣布登陆PC平台。

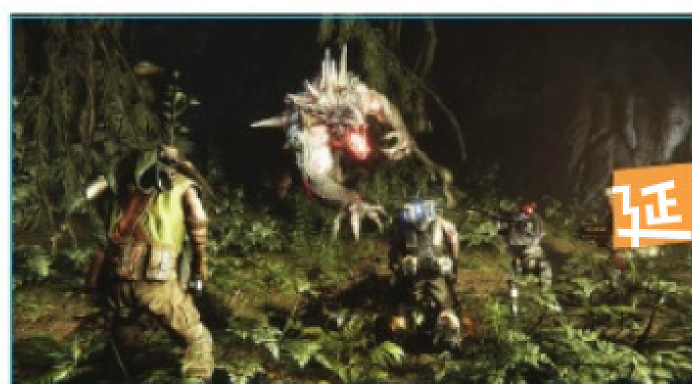
本作原为Xbox One的首发游戏，Deep Silver将负责发行PC实体版，数字发行则由Crytek负责，PC版游戏也将包含所有的DLC内容。



推动

《塞尔达无双》推动Wii U在日本热卖。

本作日版于8月14日发售，据大型零售商茑屋表示，Wii U的销量达到了去年同期的四倍之多，是近期最热销的次世代主机。



延期

Turtle Rock新作《进化》延期至2015年2月。

本作的4v1多人对战体系在E3和Gamescom期间赢得媒体和玩家一致好评，游戏将于2015年1月在Xbox One上进行独占Beta测试。



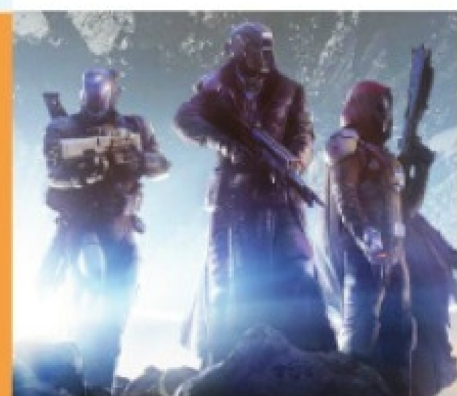
Konami正式宣布，《潜龙谍影Ⅴ：幻痛》及序章《原爆点》登陆PC平台。

小岛秀夫在Gamescom上的《潜龙谍影Ⅴ：幻痛》演示会上以MGS系列惯有的幽默方式宣布本作和前传性质的《原爆点》都将登陆Steam，同时和PS4以及Xbox One玩家一样，PC玩家将拥有特殊的游戏内道具，例如印着Steam图案的潜入纸箱。



顽皮狗再失两员大将，首席叙事设计师和游戏设计师投奔Infinity Ward。

《神秘海域3》的动画主管Taylor Kurosaki和《最后生还者》与《神秘海域3》的首席设计师离开顽皮狗前往IW分别担任叙事总监和设计总监，这是顽皮狗今年继Justin Richmond、Amy Hennig、Nate Wells和Todd Stashwick等人后流失的又一批骨干成员。



《命运》的顶级合作PVE内容将是团队副本，而这个支持6名玩家一起进行的庞大模式将不会使用配对模式，玩家必须自行组队。



尽管刚刚举行过世界杯，在今年的《FIFA 15》中玩家却不能征战巴甲了，EA宣布因为授权协议问题，本作将不收纳巴西联赛。

Snake moves with the times, Lara doesn't
Eurogamer.net/2014.8.16

Snake紧跟了时代的脚步，但劳拉没有

时代的交叉口

《古墓丽影》的独占协议统治了新闻头条，但MGS登陆Steam才是一个全新时代的象征。


EUROGAMER.net

Snake moves with the times, Lara doesn't

至少对PC玩家来说，2015年的Steam阵容将会更加强大

劳拉与Solid Snake堪称游戏界最具影响力的两位巨星之列，尽管Snake的历史要久远一些，但二者的共同点是，他们都与第五世代的主机有着紧密的，乃至于符号式的关联，那是一个游戏开始冲出卧室进入3D世界，进入充满冒险与性感世界的世代。

在Gamescom，这两个符号都在游戏平台这个战场上做出了战略性的抉择。微软宣布“古墓丽影”系列的下一作《古墓丽影崛起》将至少限时独占Xbox One，而一天后，Konami宣布，《潜龙谍影V》将首次登陆Steam平台，这也是《潜龙谍影2：实体》后Snake首次来到PC。

第一份声明引起了轩然大波，第二份声明倒是有那么一点波澜不惊，但抛开这个不谈，《古墓丽影》的情况是个异状，而《潜龙谍影》的事件才是时代的象征。

这并不是说，那些从1996年起在PS或PC上玩了近20年《古墓丽影》的玩家不应该生气。第三方独占协议向来都是主机厂商的重要武器，就像当年《最终幻想》从任天堂叛逃到索尼一样，这很自然地会带来不满和玩家群体的裂痕。但即便如此，我也想不到第二个同时具有《古墓丽影》的声望与平台认知度的例子能用来佐证了，因为古墓丽影始终是一款多平台游戏，绝大部分的玩家一直以来都能玩到它。

哪怕这独占只有6个月，这也像是一种背叛。而在如今的市场大环境下，没有哪个平台是占据绝对优势的，顶级大作也承担不起自我压缩受众群体的成本，这样做根本就是在逆大潮而动。

这不仅伤害了玩家，也根本不像是理智的商业决策，为什么？因为这是一方，或者说是两方绝望之下的冲动之举。

Xbox One尾气吃得太凶，微软决定不让《光环5》独自在2015年圣诞档期的大战中单挑《神秘海域4》，另外，和对手不同，微软的钱袋足够深，养得起这种攻击性的策略，但微软还能找到下一个卖家吗？

而另一面的SE则因多年的经营与决策失误，走到了这一步，它能为去年的《古墓丽影》开出天文数字一样的销售预期，已经预示着它不再能够承担这样一款大作的开发成本了。微软只能从EA或者育碧那里得到一部分内容的优先权，而SE需要将整个游戏拱手奉上，强弱分明，一目了然。

另一方面，Konami则让一切按牌理在走，Steam已经成为了PC游戏的事实代表，而Steam的扩张却是悄无声息的，在微软与索尼互相砸钱的时候，Valve却用开放的姿态和便利的渠道接纳了所有的开发者，它可能赢不下平台之战，因为它根本不想。这是自然的法则，Konami知道，小岛秀夫也知道，于是Snake跟随了他的脚步。《古墓丽影》的这桩交易将只是一个即将逝去的时代不甘离去的最后一搏。P



《古墓丽影崛起》的独占事件并不能算是如今游戏产业的常态

半神巫妖
半神巫妖
潜心研究欧美RPG理论

信息爆炸时代的无所适从

百无聊赖

独特的氛围和环境造就了它在我脑海中的记忆，我记住的并不是山海关和可可怪，而是无数个炎热的下午和看不到《变形金刚》的懊恼。

于是我又陷入了百无聊赖之中，配了一台新电脑，却发现没什么游戏可玩；看看美剧吧，正好是暑期；看看日剧吧，又过于雷同，于是就百无聊赖了。天气也不好，说好的时隔20多年重新上市的山海关汽水也杳无踪影，当年这个和北京北冰洋、上海正广和齐名的天津汽水充满了我的童年，但汽水始终是没喝到，回忆却泛滥了起来。

小时候没那么多牌子的汽水，在天津似乎只有山海关这么一种，橙色的液体是那样的冰凉，入口瞬间仿佛就带走了身体上大半的暑气。后来知道，它采取了特殊的打压方法，加入了4个大气压的二氧化碳，比一般的汽水要多不少，所以才会感觉“气儿”很足。可是，随着可口可乐等牌子的上市，它终于还是在我中学的时候销声匿迹了，这一去就是20年。

虽然我还没有喝到回归的山海关，但我几乎可以肯定，它一定没有当年的味道了。这个和它采用了什么地方的橘子，灌入多少个大气压无关，这个只和氛围有关。在那个几乎没什么空调的年代，在那个自己还年轻，烈日下一踢球就踢几个小时的年代，出了一身汗之后拿起一瓶冰镇山海关的感觉，是很难名状的。如今我坐在空调屋子里，半年多不下楼好好运动运动，怎么可能复制当年的感觉？

同样失去感觉的还有多少？我记不清也不敢想。这就好像我在网上看着当年乐此不疲的动画片，却始终找不到感觉一样——因为我没有了每天对六点后那仅仅半小时的期待，我有的是随时可以看的光纤网络。这就好像我每年都要重玩的《博德之门》一样，我很难再代入进去，感觉游戏中的人物渐渐不是自己灵魂在另一个世界的化身，而只是一个2D纸片——因为我没有了繁重学业的压力，也就没有了拼命想要跻身另一个世界的渴望，我有的是轮番轰炸的3D大作，有的是现实世界拉住我的无形之手。

于是，我们的生活越来越无趣，越来越百无聊赖起来。深夜，我坐在黑暗中，开始想那些类似山海关汽水的亮晶晶的美好回忆，发现还真是不少，足以串成一串珍珠项链。

其中最多的，仍旧是老游戏和动画片们，比如当年我看过那么一款动画片，叫做《百变雄师》，里面有正邪两派，各三个类似变形金刚那样的机器人。其中邪恶那一派的头子叫萨尔魔，可以变形成摩托，还有个经常发出傻大姐一样傻笑的黑色跑车“可可怪”。正义那一方我记不清了，只记得他们的领袖叫做里德王……这个奇怪的动画片似乎在我的童年里只有片刻的印象，但却异常清晰，原因很简单，我因为种种原因没能看全《变形金刚》，却同样机缘巧合地看全了这部《百变雄师》。也许我的潜意识里拿它做为补偿了吧，因此才会如此记忆深刻。

于是我赶快搜索了一下，发现它竟然是比《变形金刚》还要早提出机器人变形成车辆、飞机的美国漫画，只是经营不善很快被湮没了而已。那些奇怪的名字我也找到了英文：里德王竟然是Leader-1，可可怪竟然是Crasher，萨尔魔更奇葩，是Cy-Kill……越看越欢乐的我，突然觉得很可悲，这个启发了《变形金刚》的动画片最终却落得一个灰飞烟灭的下场，但却以这种方式永远存在于我的记忆之中——就好像山海关汽水一样，是那些独特的氛围和环境造就了它在我脑海中的记忆，我记住的并不是山海关和可可怪，而是无数个炎热的下午和看不到《变形金刚》的懊恼。

谁知道，再过20年，我又会怎样回忆现在？但实际上我记住的是否只是是我现在身边的人的事，还是说干脆是这种百无聊赖的感觉？

我又在重装《博德之门》了，这一次我准备喝着山海关汽水找找感觉，希望我能找回失去已久的代入感，不再那么百无聊赖了吧……P



假如无聊无趣就意味着要回忆过去的话，倒不如找点事情让自己展望未来

今年，我们不止有Showgirl 走向游戏展会的ChinaJoy2014

目录

■策划 大众软件编辑部
作者 8神经 一丝blue
缘下杂音 silvershark 魔之左手

大众软件在CJ

■作者 8神经



如果说往年的CJ大软小编们穿梭在波涛汹涌的展台之间打的是游击战，那么今年最大的不同就是小编们有了自己的据点，打的是阵地战。岁岁年年会相似，年年岁岁人不同。今年的CJ有许多例行内容，但也出现了不少新气象。

今年的ChinaJoy对于本刊的编辑们来说有点特别——因为今年是最近几届ChinaJoy以来，我们第一次拥有自己的展位并亲自〝站台〞打理。这个过程挺辛苦，但是能在这样规模的展会上与读者们近距离接触，也是非常珍贵的体验（关于大软展台的花絮八卦，大家有兴趣的话可以翻看本期的读编往来栏目）。

关于每年的ChinaJoy，新闻爆点始终在穿着暴露的Showgirl和各种突破下限的炒作事件上，而且这些炒作事件又大多与Showgirl相关。今年看起来似乎也不例外，在ChinaJoy举办的几天里，各大游戏网站滚动更新着无数美女照片，也有不少媒体重复着往年的陈词滥调，精选出一些图片来做对比，以证明人家国外的游戏展是多么多么高大上，我们的游戏展则是多么多么Low，人家那才是游戏展，我们的只是成人展。

但是从亲临现场的媒体记者感受来看，似乎又并非如此。这段时间在微信朋友圈里，常常看到同行记者们抒发感想，表示今年的ChinaJoy搞得确实不错，终于像是一个真正的游戏展了。大家贴出自己在会场的各种见闻，Showgirl照片只占其中非常小的比例。造成这样的改变，最大的功臣当然是今年游戏主机正式在大陆解禁，索尼微软在CJ搭建大型展区。主机展区里的玩家热情高涨，秩序良好，展出的都是品质出色的最新世代家用机游戏。一眼望去，恍然能找到一点身在E3、东京电玩展的上等感觉。其实除了家用主机展区外，完美、网易、腾讯等巨头的展台也搞得有声有色。比如完美，依靠DOTA2在现场吸引了大批铁杆玩家，他们很有秩序地坐在大屏幕前空地上观看DOTA2比赛，有些玩家一坐就是几个钟头。从现场来看，最吸引玩家的确实是一些重量级的游戏产品，而不是Showgirl，至少没有人为了跟Showgirl合影而去排几十米的长队，而能让玩家排长队试玩的游戏却有好几款。

今年CJ的另一个话题是手游狂潮，如果没有拿得出手的手游作品，厂商都不好意思出来露脸。比如第三巨头畅游就因为没有一款压得住阵的手游，干脆放弃了To C展区（面向玩家），只在封闭的To B（面向媒体、商务）展区搞了个展台。从这个角度来看，CJ不仅是我国游戏产业的一个风向标，也真切地展示了目前手游的行业地位。

不过，对于没有亲身到会场体验的普通玩家来说，产业话题还是距离他们太远了。一些媒体记者津津乐道的新闻点，对普通玩家而言还是没什么吸引力。所以对很多游戏媒体来说，报道CJ最省时省力又能带来点击和流量的方法，还是大规模的更新Showgirl照片。就目前来看，这样的现象颇有些让人无奈。

今年的CJ现场观众已经突破了25万人，为历史最高。但是相比这25万人，全国还有更多的玩家不能亲临现场，如果让他们感觉CJ依然不是游戏展，而只是一个拍美女胸部和大腿的展会，对于厂商和媒体来说，这都是挺失败的一件事。如果说厂商已经认识到要将重心放到游戏产品上，用产品本身而不是用美女来展示自己的实力，那么同为产业链一环的游戏媒体应该怎样去为玩家正确的报道CJ，是必须要学会的事情。P





手机游戏在CJ

■作者 一丝blue 缘下杂音



手游厂商黑压压占领了今年CJ大部分场地，无论是传统巨头还是手游新贵，都在全力展现自己的手游产品，通过IP圈地抢用户成为今年的主旋律。然而面对一个个巨大展位上一排排小巧的试玩手机，总有一种穿越到了小家电市场的感觉。CJ何日才能展现一场游戏展会应有的气量？

圈地的新姿势：手游的大IP时代

今年的CJ普遍被认为会成为手游的天下，各家厂商都为此做好了万全的布局。完美、盛大、金山等传统游戏厂商将自己的手游产品安排在最为显著的位置，众多手游相关的开发商和发行商更是将全部精力都用于手游产品展示。当我们打开CJ会场的导览图，可以看到大部分展台位置都被手游相关的主题馆占据。50多家主展位参展厂商中，有80%即40家厂商的展示产品阵容中出现了手游产品，各厂商公布的新品手游累计超过100款，展示手游总量超过500款。而在2013年，参展CJ的手游厂商只有两家，公布的手游数量不足30款。2014年CJ的手游厂商规模增长了10倍，新游数量增加了3倍，手游相关展区面积扩张了50%以上，其中N5馆、E7馆已彻底成为手游公司的天下。从2012年发迹到2014年，手游厂商只用短短3年时间便完成了对CJ的全面入侵。

巨头大作扎堆：只为表态不为眼球

每年CJ的重头戏N3馆总是巨头云集，今年也集中了腾讯、盛大、完美、巨人、网易与暴雪等游戏圈的大佬。这些巨头的展台今年都或多或少地辟出专门的场地展示手游产品。如网易今年的手游以原创与优秀IP混搭推出，手游总数量超过20款，其中有近10款为原创新作，基本兑现了去年所说的“手游布局”战略。暴雪的手游重点自然是《炉石传说》，优秀IP与经典卡牌的组合足以秒杀市面上大多数同类卡牌游戏。完美世界今年有重度竞技游戏DOTA2，还有其一直强调的主机游戏战略，但在今年的CJ现场它却把展台最核心的位置让给旗下的手游产品。完美手游围绕今年参展的主题提出“10年经典重现”的口号，手游产品都是经典IP再现，最具代表性的就是其《魔力宝贝》手游，其它手游则基本是其自有IP向移动端的转化，如“笑傲江湖”“神雕侠侣”等品牌的手游产品。盛大游戏在今年也继续强推手游，不过今年盛大展现出来的手游战略是从代理走向自研，从国外题材走向国内。如《百万亚瑟王》《锁链战记》《LoveLive!学园偶像祭》等代理产品在今年CJ上对盛大来说都已成为过去时，接下来主推的产品如《龙之谷大陆探险》《血族》等都转向盛大自己手中的IP与研发力量。巨人在端游领域虽然风光不在，但今年CJ上也推出了10款以上的新作手游，其中不乏《黑猫警长2》这样吸引眼球的另类IP。这也是巨人擅长的营销思路，只不过看到巨人展台前的黑丝猫耳SG，不由让人联想黑猫警长会不会走上“娘化”的道路。

在各大巨头中唯一让手游显得不是那么瞩目的可能就是腾讯了。事实上腾讯安排了不小的场地用于展示自家的手游产品线，但展出的手游大多是已经在微信上运营的产品，新作只有《赤壁乱舞》《糖果传奇》等屈指可数的几款，并没有出现如其它巨头那样将手中产品扎堆展出的情况。出现这样的情况一方面说明腾讯对自身运营手游产品的独特理解，另一方面也显示出腾讯内部竞争的激烈，微信出口无法满足手游多线产品同时出击的要求。

大IP从守住自家后院开始

巨头们的表现可以说是手游产品在今年CJ上的一个缩影。通过2013年的“量产孵化”，手游产品在数量上大幅增加，已经完全超出普通玩家能够承受的数量，通俗地说就是“游戏多得根本玩不过来”。数量的增加带来的是同质化的日益严重，为了争取用户，手游产品在2014年普遍走向IP时代。传统巨头优先利用手中已经掌握的优质IP制作手游，其第一批用户也是通过IP导入。网易的《迷你西游》、完美的《神雕侠侣》、盛大的“龙之谷”等手游定位皆在于此。当新兴的手游厂商还在外围圈地的时候，巨头们最大的优势就是手中已经握有一个用户群体，所以它们第一步要做的是

守住自己的阵地，将自己在端游领域流失的用户重新笼络起来。然后再通过这个庞大的用户基数用自然传播或口碑营销的方式去扩展地盘。如果完美、盛大等厂商的作为还不够具有代表性，那么腾讯的移动战略通过CJ已经表现得很明确了。

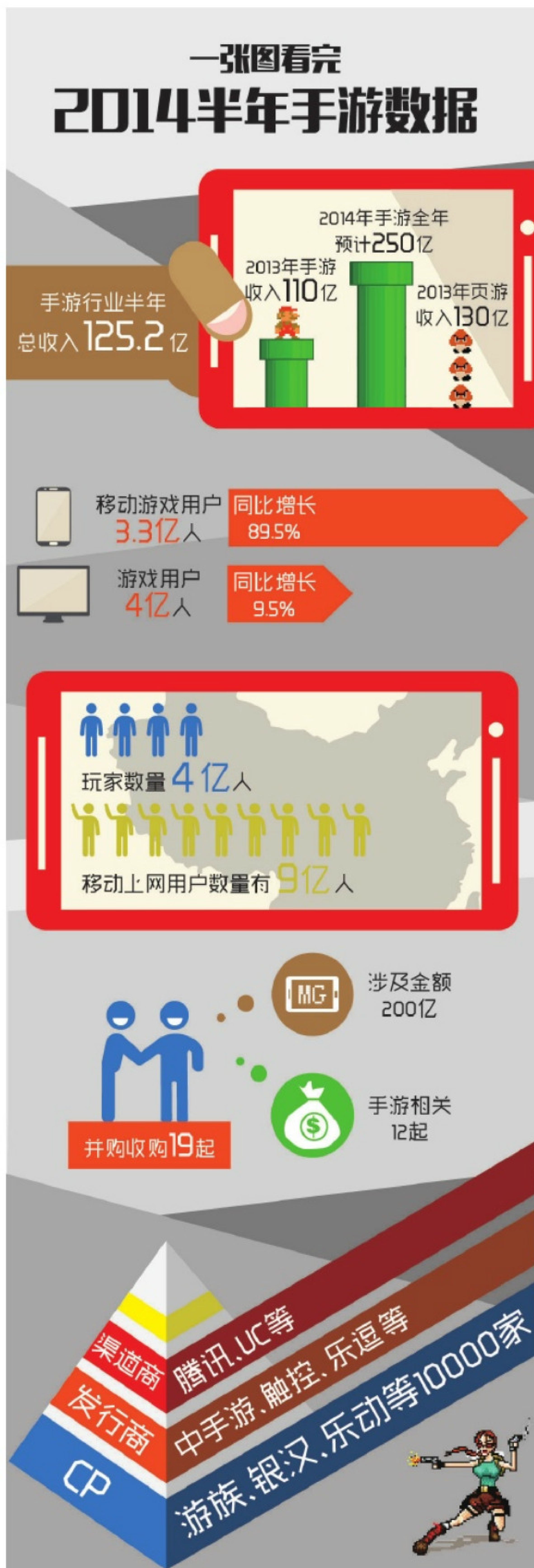
腾讯的手游产品依靠微信等自有平台自然传播，所以它的手游不需要通过CJ这样的展会进行宣传，过多的作品推出只会分流自己的游戏用户，导致自然传播的效果下降。在今年的CJ上腾讯展出的手游依然以轻度互动休闲游戏为主，还没有出现明显的IP倾向，这也从侧面反应出腾讯手游现阶段的特点。与其说腾讯手游不需要IP，不如说腾讯是最有机会自创IP的游戏厂商，这是其它厂商无法与之抗衡的地方。

手游新贵突破口何在？

与巨头们大量抛出手游产品所不同的是，手游新贵此次进驻CJ则是重点突破，有的放矢。手游厂商主要分为三种类型，第一种是以发行代理起家的新贵厂商，比如乐逗，它们的主要展示方向就是强调自己的合作伙伴强大，人脉广泛，对本土化推广有独到手法。第二种是以自主研发起家的厂商，以触控、银汉等为代表。这些研发厂商以展示游戏产品线为主，但碍于手游的手机载体属性，很难吸引眼球，只能通过SG撑场。当然也有不借助SG的例子，比如境界游戏请到杰森·斯坦森出席CJ代言游戏博得不少眼球，可惜许多玩家见过明星却连游戏厂商的名字也叫不上来。除上述两类企业之外，还有许多“打酱油”企业今年也盯上了手游，从爱奇艺到三大运营商都可属此列。作为游戏产业的边缘企业它们最爱追逐热门题材，今年自然是力推手游相关服务或合作。可惜并没有给人留下太多印象深刻的展示内容。

无论是开发商、发行商还是代理运营商，手游新贵在今年CJ完成了第一次“集体亮相”，然而在方寸屏幕之间活跃的新贵厂商们，在展会上并没有给我们留下太多深刻的印象。回顾传统游戏，无论是主机游戏还是网络游戏都与硬件息息相关。游戏的发展历史就是一部硬件发展史。传统的游戏展会最为吸引眼球的地方在于展示高端硬件给游戏带来的“可能性”。普通家庭无法体验的硬件可以在展会上抢先体验，这便是传统游戏展会最大的魅力。然而当游戏发展到手游阶段，硬件的需求却被大大削弱。手游无法像传统游戏展那样通过视听震撼带给玩家平时无法体验的感受。今年CJ是许多手游厂商首次参展，至少从今年的情况来看，手游厂商还没有找到吸引眼球打响自身品牌的好办法，尤其是面向普通玩家的公开日展出。也许这样的事实也回答了一个问题：当没有新技术可以展示的时候厂商能干什么？答案大概就是去做手游吧。

无论如何，手游行业高速发展的数字摆在眼前，手游的未来潜力毋庸置疑。未来的CJ依然会有大量手游涌进会场。不过经过今年CJ的洗礼，想必将来的手游新作会越来越依托强力IP来推广自己，既然无法在技术层面将自己包装成“世代大作”，那么就只有从内容下手了。手游的大IP时代，明年必现。P



任由秋风横扫 端游红肥绿瘦

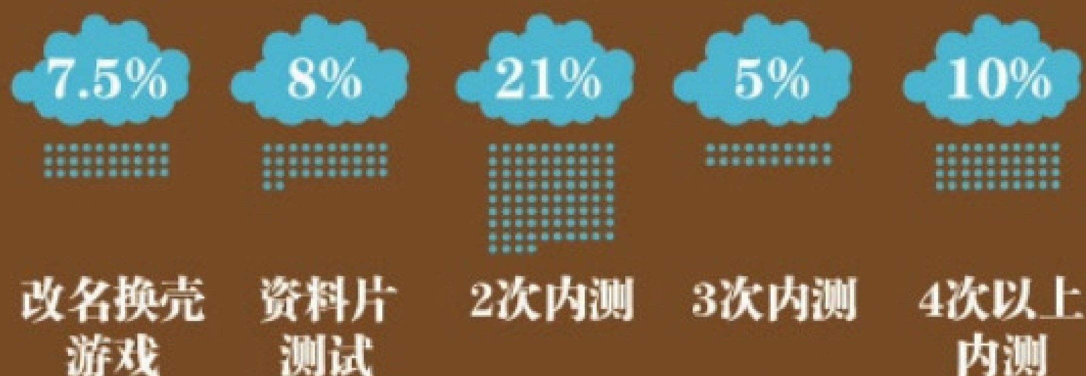
测试网游仅为去年的80%



公测网游不足16%



数量不足，频繁测试来补足 老游戏占测试45%



腾讯213亿独占网游半壁江山



私有化退市



网游端游在CJ

瘦死的端游，看点也依然比手游页游要多。腾讯的“饥饿营销”让它即使不用SG也能吸引大批玩家的目光，相比之下其它巨头就要逊色不少。即使如此，拥有成熟展出经验的厂商们也依然把端游展览办得有声有色，希望手游的崛起对端游来说会是一个转身的机会，端游若能从此走向真正的精品路线，善莫大焉。

减量能否轻装上阵：端游的大转折时代

往年在CJ上能与SG争艳的全赖各巨头的网游大作，今年即使遇到手游强袭，争夺SG眼球的重责大任依然肩负在网游头上。也许在CJ商务日的各论坛中，端游大作被各手游厂商抢了风头，但当CJ正式开始，最为热闹的依然是各厂商的端游展台。

腾讯依托强大的端游产品线打出了“没有SG”的口号，即使没有美女，腾讯展台前依然有无数玩家驻足，试玩那些尚未公开测试的游戏。《天涯明月刀》《刀锋铁骑》《勇者大冒险》等自研端游与《怪物猎人OL》《使命召唤OL》等强IP代理网游组成腾讯强大的端游阵容，应接不暇的游戏内容足以吸引玩家目光。如果换作手游厂商，没有SG的展台不知会是什么模样。

腾讯的端游阵容向大家展示，走向核心的端游市场并非明日黄花，它拥有轻度手游无法比拟的聚合能力。中国游戏产业发展十年，核心玩家的群体一直在扩大，这些用户足以支撑起端游市场。客户端网游的“核心玩家”时代并不会因为WOW等游戏的远去而落幕，相反，当WOW等老一代网游渐渐退出历史舞台，从这些游戏中释放出来的用户正是新生代游戏的最大顾客。这一点，除腾讯之外的许多厂商都意识到了，包括许多页游、手游起家的厂商。在大家都高唱今年是手游之年的时候，他们发出了不同的声音，举起端游复兴的旗帜。这其中有昆仑重金高调代理的TERA，也有墨麟公布端游蓝海的《装甲风暴》，还有未参加CJ公众日展出的畅游GAME＋计划。

从我方整理的2014年上半年端游数据中来看，今年的端游在数量上的确不如往年，测试游戏的数量明显减少，单款游戏的测试次数变得更为频繁，改名换壳的游戏也有所增加。但其中也有好的迹象，比如网游题材不再千篇一律，类型变得更为多样化。不少此前停服的老网游在这两年得以重新开服。数字背后显示出来的是网游市场变得更为成熟，网游渐渐地“去炒作化”，曾经在网游领域的投机气氛逐渐飘散，转而去祸害页游或手游了。研发与运营的高风险让端游有更高的进入门槛，这可以使厂商更关注玩家需求，更投入产品创新。

也许2014年是中国网游市场的一个转折点。

栏目编辑/记者组/news@popsoft.com　美术编辑/晶冰

网页游戏在CJ

无论是CJ商务日还是公众开放日，网页游戏在今年都像蒸发了一样难觅踪迹，显得非常没有存在感。也许既没有硬件技术优势，又没有品牌价值优宣传的页游从一开始就不适合通过CJ这样的舞台展示自己，如果真是如此，那么过去几年页游的火爆到底算什么，属于网页游戏的舞台又在哪里？我们静候页游企业在将来给出答案。

寂寞空虚但不冷：页游的大平台时代

相比于前几年在CJ上的活跃，今年页游在CJ上的表现可能只能以“寂寞空虚冷”来形容。往年在CJ商务日，各种页游企业组织的“高峰论坛”让人眼花缭乱，而这些峰会评选出的各种奖项也名目繁多，从“十大风云人物”到“最受欢迎游戏”真可谓乱花渐欲迷人眼。但到了今年，商务会议的主题清一色的都是手游相关，各厂商也都打着“手游”“移动”等前缀参加商务活动，最不济的也要自称为“平台”，没人再自称为页游厂商。连页游厂商都“消失”不见，以页游为主题的相关峰会也便消失了一大半。期间开设的一个“三国题材游戏论坛”以游戏题材划分用户倒是取巧，可惜新鲜的背后依然是页游的落寞。

在商务日消失不见的页游，在公开日依然非常没有存在感。传统的页游厂商如墨麟、37游戏等，无论是高层的发言还是展台的主打产品都指向手游领域。在CJ展出的网页游戏寥寥无几。如果说手游还有轻度休闲与重度游戏之分，游戏性不足还可以通过IP号召力，以Cosplay、周边奖品等形式与玩家互动，那么页游从游戏内容到游戏系统，以至于游戏IP都没有可以展示之处，页游“默默”退出CJ虽然早在意料之中，但没有想到退出速度会如此之快。

页游虽然退出了CJ的舞台，但页游公司依然建在，并且依然活跃在CJ的舞台上。通过今年CJ的表现来看，页游公司寻找的出路有两个方向，一是具备研发能力的公司如墨麟、蓝港、游族等公司纷纷提出手游战略，转型手游开发制作。在今年的CJ上，这些公司纷纷推出了自研的手游产品。另一个方向是平台厂商，最具代表性的就是37游戏，它们的战略同样是推出手游，如37游戏就在今年CJ上发布M-STAR计划，但只有计划未见产品。可见无论是哪种页游厂商，面对现实压力都在“抱手游的大腿”。从我方整理的数据中也可以看出，页游市场规模在这两年稳定在100多亿的数量级上，而移动游戏市场规模在2013年上半年就已经达到125亿，且增长潜力依然很大，今年必将超越页游市场。

在如此背景之下，页游市场蛋糕有限，且基本已被大平台瓜分殆尽，投资与创业都不再具有吸引力。而页游领域的“既得利益者”则希望趁此机会坐稳江山，将页游圈子冷处理可以将潜在竞争对手的威胁化于无形之中。在大平台当道的页游圈子中，不是游戏质量的优劣决定生死，而是平台渠道决定游戏的生死。这一点，从CJ前后几款新生页游突然宣布流水破亿的新闻就可以看出。

比如《大天使之剑》这个品质的页游从CJ开始前的30天破亿到CJ结束后宣布60天破3亿。这些数字的背后是页游平台商在对外宣布自己的平台威力之大，集平台渠道之力可以轻易将一款游戏推上收入的高峰。当游戏本身的素质不再重要，页游确实地进入了大平台主导的时代。令人担忧的是，手游渠道商在2014年CJ展会上提到最多的字眼就是“平台”，若几年之后手游也走上页游这条道路，那着实令人唏嘘。

页游的宇宙卫星还可以放多远

大天使之剑（37游戏）
60天流水破3亿，
银河系已经容纳不了页游厂商了

黑暗之光（触游）

风云无双（墨麟）
从此开始，月入破亿
已经让普通人看不懂了

2014年

烈焰（仿《传奇》游戏）

大闹天宫OL（百度）

街机三国
这个时候，月入破亿
还要看看游戏性

2013年

神曲
这个时候，月入破亿还得用
一年二年的积累时间

傲剑（公司借壳上市）

神仙道

2012年

弹弹堂（搜狐畅游）

七雄争霸（腾讯）
这个时候，月入过亿
还得靠腾讯这样的平台

2010年开始
页游走上破亿之路

2000年以来月收入破亿的
客户端游戏只有10款

2014中国游戏资本事件半年盘点

■作者 silvershark



去年10月份，日本软银集团和日本游戏开发商GungHo，联手斥资15.3亿美元，收购了芬兰手机游戏开发商Supercell的控股权。实际上，软银同时也是GungHo的控股股东。后来，在一次财报分析师会议上，软银掌门人孙正义表示要成为全球手机游戏的老大，并说了一句意味深长的话："谁征服了游戏，谁就征服了智能手机内容。未来，游戏将成为软银的核心业务。"依靠Supercell，软银实际上已经取得了全球手机游戏市场的某个"第一"。Supercell目前已经是全世界最赚钱的手机游戏公司（至少是在iOS平台上）。

面对着不可阻挡的全球化移动游戏浪潮，将目光聚焦于国内，我们仍然可以看到：虽然2014年已经过去半年，但国内手游行业继续保持着去年的火爆状态，但投资人更加理性。不仅手游研发商、发行商和渠道吸引投资人的目光，手游媒体、云服务、游戏视频等都获得了投资人的青睐。同时，有更多的传统行业企业开始进入手游产业，进行资本布局。

与此同时，一向衣食无忧的端游巨头也出现了各种资本层面的变动，除了规模大小不等的投资与收购外，还有诸如巨人网络的退市，以及盛大游戏风传将被阿里巴巴收购等大事件。下面我们就来盘点一下今年上半年发生在游戏圈内值得关注的资本层面大事件。



软银欲做全球手游老大

TOP1：巨人网络私有化



巨人游戏过去两年季绩



私有化后巨人网络股权比例

7月21日，巨人网络宣布完成了与巨人投资有限公司全资子公司Giant Merger Limited签订的并购协议以及增补协议。根据该协议，巨人投资有限公司已经以约30亿美元的现金收购了巨人网络。

点评：巨人也曾和美国资本市场有过蜜月期，上市之初巨人网络的市值一度达到了51亿美元，是当时国内市值最高的网络游戏公司，但那“相看两不厌”的时光很短暂。现在，巨人打定主意要告别华尔街，略微带着遗憾。

TOP2：阿里巴巴收购盛大传闻



渠道、CP、还有一个是……卖点卡的？

今年2月，曾传出过阿里35亿美元打包收购盛大五大业务（盛大游戏、酷6、盛大云、盛大文学、安智市场），但2月份的这次传闻被盛大公开否认，此后这所谓五大业务之一的酷6被出售。7月初，盛大游戏公布新游戏将与阿里巴巴账号打通，再次引起业内猜测。收购传闻不胫而走。据知情人士称，实际上盛大与阿里巴巴资本层面的合作已正式签订。

7月31日，有知情人士爆料，阿里巴巴、奇虎360、掌趣科技正联手重金入股美国顶级手游研发商和发行商Kabam。该消息人士称，本轮融资估值高达10亿美金，融资近2亿美金。

点评：关于“阿里巴巴收购盛大游戏”的传言从2月份一直持续至今，但本着“谣言往往是遥遥领先的预言”这种观点来看的话，还真的说不定有戏。反正阿里巴巴上市后终归会水落石出，让人感叹的是当初网游巨头中独领风骚的“豪门贵族”竟落得如此下场。有分析人士认为，如果阿里巴巴收购盛大游戏成真，则意味著中国互联网业的两位巨头——阿里巴巴和腾讯在游戏行业的竞争全面展开。此外，据媒体报道，阿里还将收购“阅后即焚”社交平台Snapchat和即时通讯应用Line30%股份。至于Kabam，本轮引入的投资人以阿里巴巴，奇虎360，掌趣科技这些中国概念为主，突显中国在全球手游的地位。据称，此次融资竞争激烈，除以上几家中国公司确定外，还有日本的Line、韩国的Kakao参与其中。

TOP3：搜狐畅游平台化战略



畅游的平台梦从引擎开始



畅游要找一个移动端浏览器作为入口

近年来，搜狐畅游在游戏相关业务方面动作频繁，这其实都是源于畅游一直以来的平台梦，比如去年11月搜狐畅游发布免费开源游戏引擎Genesis-3D，向全球开发者开放SDK包下载。除了在引擎方面仿照触控科技的Cocos2d-x进行布局外，畅游还宣布以5000万美元收购昆仑万维旗下RC语音公司62.5%股权，旨在加快畅游打造全球网络游戏玩家平台的进程。

畅游现在所做的投资事宜都是为了打造平台，包括2011年收购游戏媒体17173，以及后来的一些并购平台和渠道的业务，所有的资本动作都是基于大平台战略而进行的。进入2014年，畅游在资本层面唯一的大动作就是在7月份以约1.2亿美元入股海豚浏览器，重点布局海外移动浏览器市场，依然是在贯彻执行平台化的战略。

点评：搜狐畅游的平台化战略，在很多业内人士看来，只是在重复当年盛大打造“网络迪斯尼”所走过的路，有所区别的只是当年盛大立足于国内且跨界太多，而后遇到业务难以整合、战略无法落地的棘手问题而宣告失败，而搜狐畅游则从国内与海外同时发力，且同时在PC与移动方面进行布局。陈天桥没有做成功的事情，王韬能够做得成吗？还是有待时间来给出答案吧！

TOP4：完美世界媒体矩阵战略

去年11月份，完美世界以2.55亿收购收购国内最大的电视游戏媒体电玩巴士（TGBUS），还收购了包括电视游戏论坛

A9VG、CNGBA等在内的多家电视游戏论坛，并以约4000万元人民币投资口袋巴士。今年初又传出完美世界欲收购游民星空和3DM游戏网，随后又传出完美世界收购766、太平洋游戏网等消息。媒体称完美世界希望将这些游戏媒体与原本自有的老虎游戏和178游戏网，一起集体打包整合后重新打造为全新的“星媒联盟”。至此完美世界基本完成了其媒体矩阵的战略，为其端游、手游、页游以及即将进军的主机游戏摇旗呐喊。



完美世界的新布局在重庆吗？

点评：完美世界建立游戏媒体联盟的逻辑其实很容易理解，就是为了旗下的游戏推广，打造完美的品牌。比如对于手游来说，渠道极其重要，但因为目前渠道过于强势，完美世界想通过旗下的游戏媒体矩阵，笼络大批粉丝，进而进化成为分发渠道。这样的尝试效果如何还有待检验，但完美世界已经成为在手游领域表现出色，拥有多部成功产品的端游巨头之一。完美世界在今年还出资1亿美元收购盛大游戏5.6%股份，令很多人都大跌眼镜，盛大游戏当初风光时，从未将完美世界视为对手，如今风水轮流转。

TOP5：腾讯的海外扩张计划

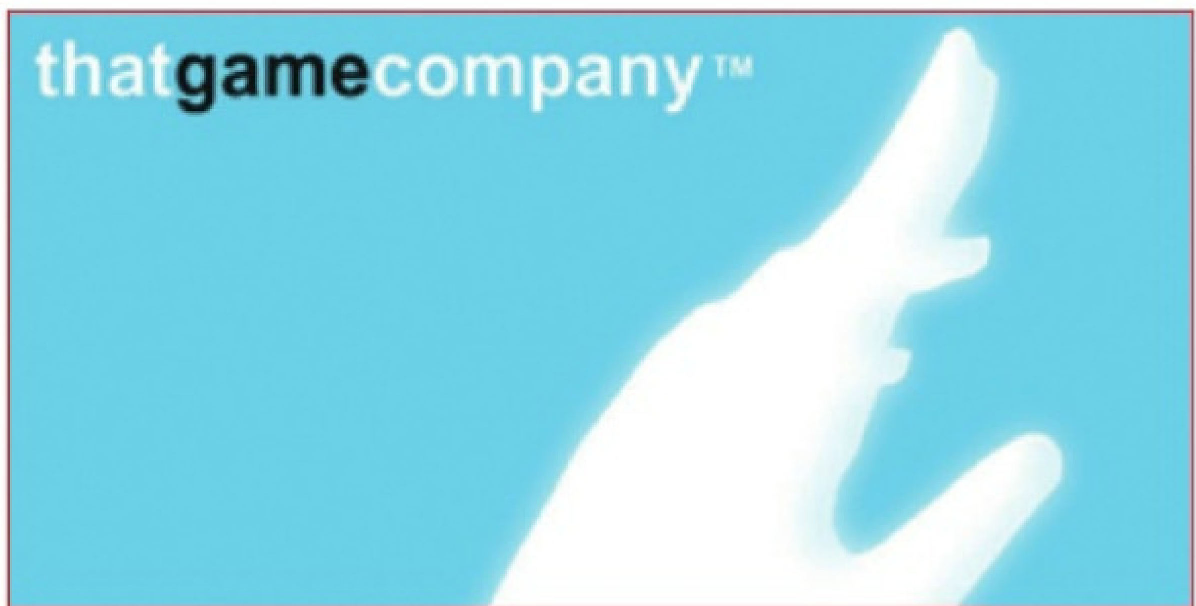


全世界都是棒子的，于是腾讯出门去收购棒子了

腾讯在资本层面上的动作太多，我们只讨论游戏领域，这里就不说入股京东、注资搜狗这等互联网公司合纵连横的大事件。在游戏方面，MOBA端游《英雄联盟》与SLG页游《七雄争霸》就是腾讯在游资领域的杰作。今年，腾讯以5亿美元收购韩国游戏公司CJ Games 28%股权，促进其移动游戏在全球的发展。在国内，腾讯也是动作不断，比如曾传出腾讯以1.5亿入股广州擎天柱网络。在7月份群兴玩具以14.4亿收购《全民英雄》开发商星创互联，而腾讯将其所持有的37.22%股份转让，套现总金额约4.67亿元。

点评：腾讯战略入股韩国游戏公司，反应出企鹅帝国欲要全球化的野心与实力，随着腾讯今后越发强大，这样的动作只会越来越多。而在国内，腾讯入股擎天柱网络是因为其正好缺乏成功的回合制网游大作，而擎天柱的核心团队为网易《大话西游2》项目组，故双方一拍即合，也因此令网易警惕，直接导致了擎天柱的老总卷入了另一场风波。至于腾讯抛售《全民英雄》研发商的股份，反映出腾讯在卡牌游戏等中重度手游产品方面，旗下的自研产品如《全民水浒》《欢乐西游》等卡牌手游已取代了最初力推的首款卡牌手游《全民英雄》的地位。

TOP6：游戏公司融资大事件



如果有这样 一天，陈星汉会来参加CJ吗？

关于游戏投资与融资方面的报道，随着手游行业于去年开始变得大热，资本市场时不时便会传出一些融资或者收购事件。正因为此类事件太多，这里只列举部分重要的，比如：小米2500万美元注资西山居，蓝港在线获8000万美元C轮融资，趣加游戏获得7500万美元B轮融资，寅酷游戏获深圳创新投3000万B轮融资等；还有手游媒体着迷网获得1.3亿B轮融资，任玩堂获千万美元级融资，1006获得红杉资本超千万美金B轮融资……可以看到，这些事件无一例外均与手游相关，比如小米注资西山居，是为了双方共同的移动游戏战略，至于端游则只有无限时空获得C轮5000万融资，页游近乎没有，而此前制作主机游戏的知名游戏人陈星汉创办的ThatGameCompany则获得今日资本领投的700万美元B轮投资，且今后也将不再局限于主机，而是进行跨平台的游戏研发，主机与手游兼顾。

点评：手游在投融资方面领衔唱主角的现象，说明当下手游依然是火得一塌糊涂，已经完全压倒了端游与页游的风头，连带着手游媒体也如雨后春笋般冒出来，一部分还获得了巨额融资，反映出资本市场对于手游市场未来成长期的看好。其实游戏研发方面成功的概率很小，而且就算是已有成功作品的团队也不能够保证能够连续成功，但对于投资机构来说，与其将资金握在手里不动，还不如冒点风险以博取更大的收益。

TOP7：游戏公司“大鱼吃小鱼”



子非鱼，安知“飞鱼”为什么要合体

这里所说的“大鱼吃小鱼”，是指同为游戏领域的两家公司，一家规模大的收购另一家规模小的部分或全部股份。这种同行兼并的现象，相比于那些跨界收购的案例而言，在公司业务的重组与融合上都更顺利、更高效。今年以来，已经出现过很多类似的事件，比如热酷1000万注资《找你妹》开发商Tea yelp，《神魔之塔》开发商MadHead获得Forgame7000万美元投资，拓维信息拟8.1亿收购《啪啪三国》开发商上海火溶90%股份，中青宝分别以4.41亿收购美峰数码、7.47亿收购小奥游戏以及5.68亿收购江苏名通科技，苏州蜗牛收购深圳瑞高等。但最为特殊的则是最近的两家合并，并启用新公司品牌的事件，即近期《神仙道》游戏的开发商光环游戏与《保卫萝卜》系列的开发商凯罗天下宣布“联姻”，共同成立“飞鱼科技”。

点评：游戏公司同行之间“大鱼吃小鱼”的现象，往往是出于共同的目的与利益，比如热酷注资《找你妹》的开发商是因为这款产品的火爆本来就是由热酷发行而做起来的，他们的兼并是为了业务发展得更好；再如光环科技与凯罗天下的创始人为多年好友，且都希望在游戏行业里做出更大的成绩，加上2家公司都有相同的理念，光环游戏追求“简单有趣”，凯罗天下则以趣味性见长，因此双方之间成立了新品牌“飞鱼科技”。

当然，这种同行兼并的现象还有一个目的是为了互补性，比如热酷与拓维信息都是以手游发行业务为主，因此投资的Tea yelp与收购的火溶科技都是手游开发商，而以页游起家的Forgame也是要发力手游业务才注资《神魔之塔》的开发商MadHead。此外，有一个传闻传了很久也传了很多次，就是互联网大佬奇虎360收购页游巨头趣游集团的事情，从业务上看假如这笔交易能做成的话，倒是互补性很强，因为360无论是在PC浏览器还是手游与移动应用分发渠道上都具有很高的份额，而360自身是不做游戏的，趣游在页游的研发与运营方面有多年的积累。

TOP8：传统行业公司跨界进入游戏行业

传统行业一般是相对于新兴行业、特殊行业而言的，有些产业本来就不好划分界定，因此这里所说的传统行业主要是指非游戏行业。这些传统行业公司入股或全资收购游戏公司，都涉及到一个跨界整合甚至转型的问题，当然这个难题不在本文探讨范围，我们只需要了解有哪些行业的公司在游戏领域进行了投资就行。

今年以来先后有多家非游戏行业的公司对一部分游戏公司进行投资或收购，比如从事汽车零部件加工制造的世纪华通就先后以7.5亿收购无锡七酷网络与9.5亿收购上海天游软件，从事光伏产业的综艺股份收购掌上飞讯，从事化工行业的天润控股以6.1亿收购上海旭游科技，从事数字媒体的UMeWorld收购《街机西游》开发商广州鼎游，专注于电子支付的新国都8.4亿收购体育游戏开发商范特西，主营业务为高端酒店经营管理的宝利来9000万收购成都掌娱天下10%股份，服装行业的凯撒股份7.5亿收购《唐门世界》开发商酷牛互动，中国文化产业投资基金入股《秦时明月》开发商杭州玄机科技后，还与杭州顺网一起入股电信爱游戏。

以上所列的公司涉及多个行业，但相对来说影视文化娱乐产业我们要熟悉得多，而其正好与游戏行业有着很大的相通性，比如现在游戏公司正在疯抢知名影视的IP，而且在游戏的发行推广上也越来越注重泛娱乐化营销推广手段。影视行业的老大华谊数年前就投资掌趣科技，去年收购的的银汉科技凭借《时空猎人》与《神魔》这两款动作手游大获成功。光线传媒看到竞争对手进军游戏产业的丰硕成果后，今年开始发力手游，分别以2亿收购广州蓝狐文化，1.76亿占股51%入股《我是火影》开发商热锋网络，2.3亿入股广州仙海科技占股20%，1.6亿收购妙趣横生26.6股份。

此外，奥飞动漫在去年斥资6.92亿元全资收购手游公司上海方寸和北京爱乐游后，因为爱乐游的《雷霆战机》上了微信平台大获成功而尝到甜头，今年又先后以3000万收购广州叶游信息，并以1.18亿入股广州火石软件。爱使股份11.8亿收购游久时代，溢价达到41倍，创A股相关并购的历史最高纪录。中文传媒拟26.6亿收购开心农场开发商智明星通，堪称大手笔。



只有当潮水退去的时候,才知道是谁在裸泳

点评：这真的是一个疯狂的年代，不论哪个行业都想来游戏行业（主要是手游）掺合一脚，他们都看到了手游行业高速成长的市场，都想进来分一杯羹，但资本的过度热捧必将导致泡沫的产生。在今后的一两年内或许还会有大量的热钱涌进来，但谁才是最后的获益者呢？还是用巴菲特的名言来总结：只有当潮水退去的时候,才知道是谁在裸泳。

TOP9：游戏公司借壳上市



艾格拉斯你真的不是“魔兽”的粉丝？

所谓借壳上市，就是将上市的公司通过收购、资产置换等方式取得已上市的ST公司的控股权，这家公司就可以以上市公司增发股票的方式进行融资，从而实现上市的目的。早在去年10月份，37玩（后更名为37游戏）通过从事汽车配件产业的安徽荣顺股份并购而成功实现借壳上市，之后又传出游族网络要借壳梅花伞上市，直到今年6月份，梅花伞发布公告，更名为游族网络，游族网络的借壳上市才算正式完成。游族网络的80后董事长林奇成为最大的赢家，手持1亿股公司股票，身价已突破60亿元。今年游戏领域还有另一起借壳上市事件，就是以制作手游《英雄战魂》而成名的北京艾格拉斯以30亿借壳从事混凝土输水管道生产制造的巨龙管业进行上市，这次借壳让艾格拉斯的五位股东都达到数亿身价。

点评：37游戏与游族网络都是以页游业务起家的公司，这两家都趁着页游的红利期还未完全消退之时，用借壳的方式实现了上市的目的，同时它们又积极在手游市场进行布局，都想转型做手游发行公司，而游族网络的自研手游也取得了不错的成绩。艾格拉斯则是一家实力很强的手游研发商，2013年实现营业收入1.6亿元，净利润1.24亿元，其中《英雄战魂》主打海外市场，贡献了几乎全部的收入，可以说是只靠一款产品就成功上市的游戏公司，堪称行业奇迹，也说明游戏行业从来就不缺乏造富的神话。但艾格拉斯过度依靠单款产品还是个问题，最新上线的《格斗刀魂》能否成功还有待观察。

TOP10：手游企业上市潮



也许你没听过乐逗，但一定玩过它代理的游戏

近一年来，在美上市的中概股呈现出回暖态势，为中国企业赴美上市创造了良好的市场环境。随着京东商城、阿里巴巴等互联网大佬陆续发起冲锋，今年中国企业赴美上市有望再掀高潮。在赴美上市的科技公司里，主营业务与游戏相关的公司就有3家，按时间先后顺序分别是北京猎豹移动（原金山网络）、北京触控科技与深圳创梦天地（乐逗游戏）。这三家公司均有一项共同的业务，即都是手游发行商，其中触控科技因为其打造的手游引擎平台的故事不被美国资本市场认可，被当作纯游戏公司而估值过低，因此决定暂缓上市，而猎豹移动已经上市，乐逗游戏也于8月成功登录纳斯达克。

点评：这三家公司只是今年冲击上市的第一波。他们身后，还有许多正在筹备上市的游戏公司，比如蓝港互动、乐动卓越、昆仑游戏、墨麟集团等，它们要么选择在下半年，要么选择明年。这说明，自从端游巨头在2008年前后掀起一波上市潮以来，时隔6年后再度迎来手游公司的新一轮上市潮，而这轮上市潮的前奏竟是端游公司的集体“下线”，的确令人唏嘘。

2014年上半年游戏资本市场案例汇总

披露时间	融资企业	资本规模	投资机构	投资类型	备注
2014年1月	深圳金色梦想	100万＋	——	天使投资	
2014年1月	西山居	2500万美元	小米	战略投资	
2014年1月	微派桌游助手	100万＋	——	天使投资	
2014年1月	着迷网	1亿3000万	投资集团	B轮融资	游戏媒体
2014年1月	北京星云素	100万＋	真格基金	天使投资	
2014年1月	拱顶石科技	100万＋	——	天使投资	
2014年2月	天玩	100万＋	雷雨资本	天使投资	
2014年2月	上海冰翼网络	100万＋	五岳资本	天使投资	
2014年2月	葡萄游戏厅	100万＋	——	天使投资	
2014年2月	上海圣游网络	100万＋	平安创投基金	天使投资	
2014年2月	无限时空	5000万	投资集团	C轮融资	端游开发商
2014年2月	成都聚乐游戏	1000万	联想创投	A轮融资	
2014年2月	上海魔腾网络	100万＋	青松基金	天使投资	
2014年2月	范特西	8亿4000万	新国都	资本收购	
2014年2月	766游戏	1000万＋	完美世界	战略投资	游戏媒体

2014年2月	北京奇游互动	未公开	新浪微博基金	战略投资	
2014年2月	天空乐远科技	100万+	曾李青	天使投资	
2014年2月	福州云顶科技	100万+	平安创投基金	天使投资	
2014年2月	武汉创游	100万+	平安创投基金	天使投资	
2014年2月	上海妙触	100万+	——	天使投资	
2014年2月	游民星空	未公开	完美世界	资本收购	游戏媒体
2014年2月	无锡七酷网络	7亿5000万	世纪华通	资本收购	
2014年2月	上海天游软件	9亿5000万	世纪华通	资本收购	
2014年2月	Play800	3000万	长城集团	A轮融资	
2014年2月	掌上飞讯	3.3亿元	综艺股份	入股	收购股份68.24%
2014年2月	Tea Yelp	1000万	热酷	战略投资	《找你妹》开发商
2014年2月	栏港在线	8000万美元	投资集团	C轮融资	
2014年2月	寅酷游戏	3000万	深圳创新投	B轮融资	
2014年2月	天神互动	25亿4000万	科冕木业	借壳上市	
2014年2月	广州鼎游		UMeWorld	资本收购	《街机西游》开发商
2014年2月	广州叶游信息	3000万	奥飞动漫	资本收购	
2014年2月	酷乐无限	1000万+	投资集团	A轮融资	
2014年2月	呀呀语音	100万+	——	天使投资	
2014年3月	北京Sevenga游戏		IDG资本	天使投资	
2014年3月	乐鱼游戏	100万+	——	天使投资	
2014年3月	疯子游戏助手		UC优视	天使投资	
2014年3月	阿达游戏	750万	投资集团	战略投资	
2014年3月	韩国CJ GAMES	5亿美元	腾讯	入股	收购股份28%
2014年3月	趣加游戏	7500万美元	投资集团	B轮融资	
2014年3月	YeahMobi	1500万美元	投资集团	A轮融资	
2014年3月	广州乐玩	100万+	平安创投基金	天使投资	
2014年3月	MadHead	7000万美元	Forgame	战略投资	《神魔之塔》开发商
2014年3月	Nibiru手柄	1000万+	投资集团	A轮融资	
2014年3月	深圳游视秀	100万+	曾李青	天使投资	
2014年3月	深圳微游汇	6000万	投资集团	战略投资	
2014年4月	上海火溶	8亿1000万	拓维信息	入股	《啪啪三国》开发商
2014年4月	广州越川网络	1000万+	深圳创新投	战略投资	
2014年4月	北京悟空游戏	100万+	乐搏资本	入股	
2014年4月	北京华清飞扬	1000万+	浙江九仁资本	入股	
2014年4月	广州火石软件	1亿1800万	奥飞动漫	入股	
2014年4月	美峰数码	4亿4100万	中青宝	资本收购	
2014年4月	小奥游戏	7亿4700万	中青宝	资本收购	
2014年4月	江苏名通科技	5亿6800万	中青宝	资本收购	
2014年4月	游久时代	11亿8000万	爱使股份	资本收购	
2014年5月	北京艾格拉斯	20亿	巨龙管业	借壳上市	未确定
2014年5月	成都掌娱天下	9000万	宝利来	入股	收购股份10%
2014年5月	杭州玄机科技	未公开	中国文化产业投资基金	入股	《秦时明月》开发商
2014年5月	趣游	未公开	奇虎360	入股	官方未确认
2014年6月	广州蓝狐文化	2亿800万	光线传媒	资本收购	
2014年6月	热锋网络	1亿7600万	光线传媒	入股	《我是火影》开发商
2014年6月	任玩堂	1000万美元+	投资集团	战略投资	手游媒体
2014年6月	智明星通	26.6亿	中文传媒	资本收购	《开心农场》开发商
2014年6月	酷牛互动	7.5亿	凯撒股份	资本收购	《唐门世界》开发商
2014年6月	扎西嘉淼	100万美元	投资集团	天使投资	
2014年6月	上海旭游科技	6.1亿	天润控股	资本收购	
2014年6月	电信爱游戏	3亿	杭州顺网、中国文化产业投资基金	入股	
2014年6月	广州擎天柱网络	1.5亿	腾讯	入股	
2014年6月	昆仑万维RC语音	5000万美元	畅游	入股	收购股份60%
2014年6月	ThatGameCompany	700万美元	今日资本	战略投资	
2014年6月	爱拍SDK	1000万+	经纬中国	A轮融资	
2014年6月	上海创动科技	1000万+	投资集团	A轮融资	
2014年6月	深圳瑞高	——	苏州蜗牛	资本收购	
2014年6月	广州仙海科技	2.3亿	光线传媒	入股	收购股份20%
2014年6月	妙趣横生	1.6亿	光线传媒	入股	收购股份26%
2014年6月	棱镜SDK	100万美元+	投资集团	战略投资	
2014年6月	UCloud	5000万美元	投资集团	B轮融资	

电子竞技在CJ



在CJ的舞台上，电子竞技已经成为不可或缺的一个组成部分。如果说当年的电竞只是在CJ现场进行表现走个过场，那么如今的电竞已经成为能与Showgirl争夺眼球，可与游戏一比高下的现场形式。随着电竞影响力的扩大，越来越多的企业都选择在CJ期间宣布各项赛事安排。从主流的MOBA到各式手游棋牌，都不想错过这样的好机会。

国内重要赛事之一，G联赛2014重装起航

■北京 monitor

历经漫长等待，深受广大玩家推崇的电子竞技重量级赛事——G联赛将再次拉开新的篇章。秉承玩家至上的赛事理念，G联赛2014赛季特别开启网上比赛项目票选活动，并采用线上选拔赛与种子队晋级的方式决出参赛队伍，在全国范围选拔竞技游戏高手线上捉对厮杀，为登顶G联赛的荣耀而浴血奋斗。在目前人气最高的比赛项目中进行全民票选，在周边内容、参赛选手以及项目覆盖平台方面全面升级，重组专业的新生代电竞赛事解说团队，本届G联赛势必将令观众耳目一新。

G联赛2014赛季亮点纷呈：

开启海外赛区：顶级赛事无国界

本届G联赛仍将秉承往届传统，PC端项目将在海外开设赛区，优胜队伍将获得邀请亲临中国与国手展开巅峰对决。

多平台竞技项目：PC、移动、主机三管齐下

G联赛2014在以往PC端之外更将首次加入主机及移动端项目，并将在风云电竞馆打造主机开放日，为主机玩家提供线下切磋竞技的机会和场所。

全民票选：打造属于你的G联赛

为充分尊重电竞玩家的需求、规范赛事，G联赛2014将利用在线投票的方式通过互联网和媒体向玩家征集比赛项目。

周边节目：全方位报道赛事

本届G联赛将围绕赛事除去以往的常规报道与采访衍生各类周边节目，打造数档在内容与形式上互补的栏目充分满足用户对G联赛赛程、结果、趣闻等各类需求。

日程安排：

G联赛2014赛季已于7月31日ChinaJoy游戏风云展台正式宣布启动，并举办G联赛2014赛季发布会，在本届ChinaJoy游戏风云的展台上，玩家人头攒动，人气高涨，G联赛2014赛季发布引发了玩家很高的期待。

8.1-8.17全民票选参赛项目

8.18-8.31线上项目报名期

9月正式开启线上赛阶段比赛，历时2个月进入线下赛环节

目前待选项目分别是：

PC：DOTA2、LOL、SC2、WAR3、CF、网易全明星、激战2、SMITE、CODOL、CSOL

移动：拼战三国志、炉石传说

主机：蜃楼、植物大战僵尸：花园战争、Forza5、FIFA14、NBA 2K14、街头霸王

G联赛2014赛季口号：生生不息！

也许阔别已久，但非此去经年；也许望穿秋水，却非后会无期。

我们一直在这里，从未想离去，这七年陪伴了你我正当时的青春，继往，开来。



硬件厂商在CJ



硬件设备与游戏的关系之密切无需赘述，游戏成为玩家升级硬件的重要动力，电子竞技对外设提出更高要求。这些都促使硬件厂商有很高的热情参与游戏展会，所以在CJ这样的游戏展会上自然也少不了硬件厂商们的身影。

英特尔700颗CPU助力ChinaJoy2014

第7次参与ChinaJoy的英特尔为腾讯、盛大等十余家游戏合作伙伴的展台提供了近700台基于第四代智能英特尔酷睿i5、i7处理器的电脑设备，使现场观众感受由英特尔计算技术所带来的游戏体验。同时英特尔还在中国大力推广全球顶级电子竞技赛事，为中国选手不断融合进全球的顶尖高手行列创造机会。

在展厅内，英特尔还与合作伙伴共同展出了包括基于未锁频版第四代智能英特尔酷睿处理器的8款MOD作品、高端台式机、智能一体机、与腾讯合作打造的《怪物猎人OL》特别定制版至尊体验机在内的诸多炫酷电脑设备。



在展会期间，英特尔（中国）有限公司品牌与市场策略经理何刚先生（左图）、英特尔（中国）有限公司中国区家用台式机产品经理周惠女士，以及宁美国度总经理王洪涛先生接受了记者的专访，对英特尔的产品和发展方向进行了说明。

针对目前英特尔产品的应用情况，何刚表示英特尔一直在观察游戏市场，并推出更好的产品来满足需要。例如传统PC类的游戏往更大型化，视觉效果更炫酷，对硬件的要求也更强的方向来发展。而跨平台游戏、手游、以及创新的游戏方式，包括已经非常普及的触控类游戏，以及通过姿势操控的游戏等，英特尔也即将有相应产品的引入，并且会和内地游戏厂商，类似腾讯这样的公司进行合作，对英特尔未来的3D摄像头实感技术等进行支持（《轩辕传奇》）。

AMD新处理器暨Never Settle战略全新登场

AMD公司在上海新国际会展中心ChinaJoy E5馆现场举办了〝见证神器降临、游戏永不妥协全新处理器暨Never Settle中国战略发布会〞。为我们带来了国内用户期盼已久的两款全新的中央处理器产品：Athlon 860K和FX-8300，并宣布了AMD Never Settle在中国的发展计划。

金牌主板控场，技嘉展位彰显硬实力

本届ChinaJoy技嘉金牌主板现场体验机，主要包括〝旗舰级CJ游戏主机〞和〝豪华级CJ游戏主机〞，并且在线上同步推出了与现场同样配置的CJ游戏主机。技嘉主板今年的参展产品也不再仅局限于主板，而是联合推出包括G1.Sniper 5游戏MOD主机、B85N凤凰烈焰MOD主机、水冷风暴美国队长MOD主机、i5水冷游戏主机在内的多款劲爆酷炫主机，给广大玩家耳目一新的感觉。

低调依然锋芒，雷蛇（Razer）走向智能设备发展之路

虽然在很多展台的试玩机上有雷蛇提供的各种外设，甚至是让玩家口水不已的Blade游戏笔记本，但雷蛇今年却没有安排站台，它如此的低调是为什么呢？

雷蛇中国区负责人对此表示，目前雷蛇已经稳定地走上了多元化的发展道路，游戏硬件虽然仍是其主营业务，但以智能手环等产品为代表的新一代智能设备，正成为雷蛇重要的发展方向。虽然目前这些产品大都没有进入内地市场，但这方面的努力并没有停止，也许不久的将来，当我们听到雷蛇这个名称时，脑海里浮现的就不再是PC游戏外设，而将是智能移动设备、智能穿戴产品以及——各种更智能的游戏平台和外设。

罗技：品牌展示与设备展示兼顾

外设提供商瑞士罗技携旗下高端游戏外设品牌罗技G系列进军本届ChinaJoy，此次除了一如既往的炫酷展台以外，罗技G系列宣布在亚太地区首次发布拥有超快速度的游戏鼠标——罗技G402高速追踪游戏鼠标。罗技G系列适时发布G402高速追踪游戏鼠标（参见本期〝新品初评〞栏目），满足玩家需求，以超乎想象的速度与精准度，带领玩家在游戏中致胜。

西部数据：领先存储铸造游戏平台

西部数据携手英特尔、技嘉等多家全球硬件厂商亮相ChinaJoy2014，为与会的玩家、开发者和媒体展示了专为高端游戏玩家设计的WD黑盘（WD Black）和WD蓝盘（WD Blue）。作为活动官方指定硬盘商，西部数据为现场过千台游戏平台做强大的存储硬盘支援，为玩家提供稳定流畅的游戏操作台性能。

西部数据是本届展会官方指定硬盘商，CJ现场90%的展示机使用了西部数据硬盘，为到场玩家提供强劲动力。P

广告平台在CJ



移动广告平台行业从2010年开始经历了一系列的洗牌和调整，从2010年的上百家到2011年的100家以内，再到2013年底只剩下了十几家——市场竞争可谓惨烈。市场规模的不断扩大对广告商提出越来越苛刻的要求，在今年ChinaJoy期间参与展出的广告平台并不多，艾德思奇便是其中之一。

移动游戏大潮中的掮客们：专访艾德思奇副总裁孙泽锋

■上海 monitor

在今年ChinaJoy期间，大众软件有机会采访了艾德思奇的副总裁孙泽锋。艾德思奇以中国第一移动广告平台为目标。作为一家成立于2007年的互联网广告营销平台，它从SEM工具起家，到今天转型移动互联网业务，也算是身经百战经验丰富的行业老兵。

移动广告平台行业从2010年开始经历了一系列的洗牌和调整，从2010的上百家道2011年的100家以内，到2013年底只剩下了十几家——市场竞争可谓惨烈。艾德思奇伴随着互联网的转型和大潮一步步成长，在激烈的竞争中生存了下来，终于跻身为业界前三的移动广告平台。

去年12月，艾德思奇管理团队做出了公司拆分的决定，将原公司拆分成艾德思齐和艾德无线两个公司，原有的互联网搜索引擎广告业务归艾德思齐，聘请原5173.com的总裁王欣宇加盟担任CEO。而移动互联网广告业务归于艾德无线，原公司副总裁魏洪蕊担任CEO。而艾德思齐的原CEO唐朝晖担任整个集团的集团董事长。年初两个公司的分拆业务完成后人心稳定，孙泽锋所在的移动思齐在上半年对国内移动互联网市场的广告领域展开新的业务战略布局。

目前艾德思齐战略分为三部分，第一部分是自有平台，嵌入艾德思齐自己的SDK，也是艾德思奇的核心平台。第二部分是从去年开始尝试的DSP。艾德思奇把自己的大资源开放出来一部分，用历年来做过几千个广告主的经验值做移动的DSP。在这部分资源中艾德思奇在游戏市场所投入的资源大概只占30%，主要是筛选精准用户。类似于“美柚”“大姨妈”“折八百”这类应用对DSP的需求量更大。第三部分是艾德海聚平台，帮助广告主做一些海外的推广，甚至给部分CP做游戏的代理。

目前游戏的业务占据了艾德思奇移动业务收入的60%，电商大约占比20%多，比较符合目前移动广告平台收入6：3：1的收入占比。在游戏和电商领域，客户是非常注重ROI回收的，这也是移动广告做了有七年之久的艾德思齐的优势，目前游戏和电商占艾德思奇移动平台收入的70%以上，主要针对品牌做整合与精致化营销。以游戏为例，积分墙也好，插屏开屏也罢，都是在不同的阶段根据不同的需求，组



游戏业务只占艾德思奇移动业务的其中一部分



艾德思奇副总裁孙泽锋在WMGC上发言

合使用才会收到良好的效果。积分墙主要作用是冲App Store的榜单，此时引入的用户未必是高质量的用户，冲上榜单后会带来高质量用户比例的下载。积分墙冲榜每天的开销要几百万，在游戏上线头4～7天非常有效，但开销太大。比如《DOTA传奇》，会带来自然流量和自然下载，在PR阶段需要App冲榜，中间需要推用户量，结尾阶段才需要洗高质量高付费用户。如果单拿出来一块，广告主会觉得所获得的ROI不值，但整合营销出来看效果还是不错的。激励性广告性质，品牌宣传引导曝光率。

关于艾德思齐的海据平台，孙泽锋透露目前很多有创新精神的中小游戏公司很喜欢先在国外市场投放，而不会选择同步投放或者国内先投放的套路。主要原因是国内抄袭太严重，如果开发的游戏被巨头盯上迅速复制玩法，根本没有翻盘的可能。因此目前走精品化路线的CP，更倾向于先向国外推，火起来后既有了资金又有了品牌，后再重新进军国内市场，此时玩法也相对成熟，再想复制抄袭已经不是那么容易了——毕竟抄袭也有过程，抄袭成功者也很难有效抢占市场份额。

以下是采访实录

大众软件：请介绍一下孙总的个人职业经历。

孙泽锋：我目前的职务是艾德思奇副总裁，曾任百度企业发展部商业运营负责人，在互联网行业中已经有超过11年的从业经验，在多年服务全球500强企业和中国顶尖企业广告主的运营经验中，积累了丰富的互联网营销和移动营销的专业知识和实操经验。尤其在负责艾德思奇移动广告平台运营工作后形成了自己独特的运营理念，帮助艾德思奇在近年实现广告运营效果的突破和更多优质广告主的认可。

大众软件：艾德思奇2007年成立后业务方向分别经历过几次调整，进入移动互联网领域的具体的时间结点大约是什么时候？目前移动互联网的业务集中在哪几块？

孙泽锋：艾德思奇2007年成立后一直专注于研究互联网广告营销的技术和服务，也就是搜索引擎营销，在SEM领域，艾德思奇一直是百度最大的代理商合作伙伴，2013年的广告代理额度一度超过10亿。在2010年艾德思奇注意到移动互联网的热潮，开始进入移动广告领域，2011年正式发力移动广告，目前艾德思奇移动广告平台也是业界前三。

大众软件：目前游戏业务占艾德思奇总收入的60%，艾德思奇是何时在游戏领域进行布局的？

孙泽锋：游戏业务占艾德思奇移动总收入的60%，不是集团所有业务。艾德思奇集团还有SEM业务艾德营销、艾德软件等等，移动业务只是艾德思奇集团的一部分业务。其实从2011年我们大力开始做移动广告业务的时候就在不停跟游戏厂商接触，这几年来，我们接触了大量的手游开发者，帮助手游分发、赚钱。

大众软件：目前艾德思奇对手游的广告投放集中在哪几块领域，哪些上游合作方的游戏广告投放后的ROI更高？

孙泽锋：艾德思奇现在有三大战略针对手游的推广：一是巩固自有平台，“养用户”；二是DSP大平台开放；三是海外战略布局。就像我在会上讲的，不是单纯讲哪种方式投放后ROI更高，而是不同的时期有更合适的营销方法，一定要有针对性去做推广。

结语

目前市场上大多数中小团队的游戏月流水只有几万，畅销榜前30的应用才能靠用户养活自己。50%的移动开发者无法靠用户付费来养活自己，但靠植入广告则可以从移动广告平台分走几百万的收入，因此移动广告平台已成为国内移动互联网生态链中不可或缺的一环。P



我们还是想做点不一样的东西

——专访狂牛工作室

■西五环斟茶组 Joker

当digmouse发现这家名为狂牛的工作室在北京招人的时候，扭头对我说："在一个专业的电竞论坛（TeamLiquid）招手游相关人员，你觉得他们靠谱么？"

当了解到他们已经找到了曾经的魔兽知名选手shortround时，我们对这个不走寻常路的游戏制作组产生了浓厚的兴趣，并决定联系他们进行一次采访。

整个联系过程十分顺利，通过电子邮件沟通，很快敲定了采访时间，鉴于是外国人在华创业，且Joker我的英语能力仅能支撑读写，出行之时拉上了digmouse作为翻译同行。不过当我们到达他们位于东三环的工作室，这个名为Jason的美国人操着一嘴儿倍儿地道的北京话给我们开门的时候，我知道前期的一些准备可能都用不着了。

“我在中国的许多游戏公司都工作过，中国在游戏推广方面其实是非常成熟的，但……”

狂牛工作室是Jason牵头建立的，通过交谈我们了解到，年轻的Jason已经在中国游戏圈内摸爬滚打了多年，最近的一家公司是人人游戏，也正是人人游戏的工作经历让他有了自己创业的想法。

他告诉我们："我们大概一个半月前才成立，我个人之前在人人游戏工作过，也算是在中国游戏产业里呆过很久的人了，之前也在完美呆过。后来我就想，为什么不做自己的游戏？之前在人人的时候也向北美市场推过游戏，但怎么说呢，我不喜欢那些移动游戏，到处都是山寨和无良内购，在中国市场尤其如此。欧美市场要稍微好一些，毕竟还是有一些厂商在踏实地做游戏，而在这边我觉得做实在的有趣的游戏会有一些市场。我自己在国内和海外两边都有经验，所以我的团队也是包含了国内和海外的元素。"

当我们问及他们对中国的游戏除了山寨的还有什么看法是，Jason想了一下表示："我觉得中国游戏在推广方面做得非常好，对于把握玩家心理和市场动态方面的能力是欧美从业者所不能比拟的。现在最大的问题就是中国国内的研发与创新能力还没能匹配他的推广能力，可能我们的想法很天真，但是我们觉得这是我们的机会，我们的产品能够弥补目前国内的在创新性欠缺的这一块。"

Jason笑了笑接着说道："其实我的很多朋友都在劝我说一开始就做一些换皮的游戏，快速上线之后捞一笔再说，但是这并不符合我们的团队的理念，如果真想那么做，我也不必要自己创业了。"

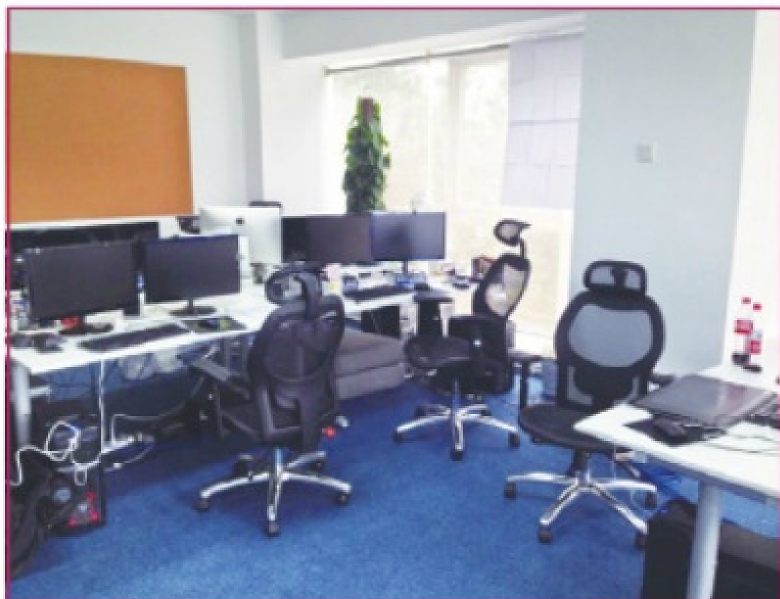
“我们现在正在制作的是一款策略游戏，会比较有竞技性。”

在谈及他们想做的游戏时，Jason说："我们现在正在制作的是一款策略游戏，会比较有竞技性，当然我们并不会只针对竞技向策略游戏玩家，毕竟作为一家新工作室，第一款游戏就非常竞技向核心向是赚不到钱的。我们希望这款游戏能吸引到喜欢竞技类游戏的玩家，就像我们自己喜欢的那些游戏一样，又具有所有玩家都能参与进来的元素。这款游戏是关于建造城市，建立军队并与其他玩家对战的。"

"是否有点像更激烈一些的《部落战争》？"

Jason回答到："差不多吧，节奏会更快，策略性和选择余地也会更大，现在我没法描述得太清楚，它不是即时战略，但也不是完全非即时的，我们想在中间求得一种平衡。我们认为它的策略潜力将是无限的，但上手难度也不会高，我们绝对不会试图在触控设备上实现《星际争霸》那样的复杂操作，我们不相信把成功的PC游戏直接照搬过来是个好主意。"


分隔开的一间会议室，他们的创意多在这里产生


工作室内的陈设非常简单，现在团队人还不多，显得很空旷


黑板上写着一些鼓励团队的近期目标

“我从2008年就开始在中国工作，选择中国市场其实是一个顺其自然的事情。”

聊天过程中我问Jason为什么会选择中国市场，他回答说他2005年就作为交换生来过中国，2008年毕业后就开始在中国找工作，先后在墨麟、完美、人人等游戏公司待过，一直以来建立的人脉其实都在中国，而且就目前的情况来看，中国的发展前景是优于国外的，美国前几年的手游开发很火，但是近几年也已经趋于平静，而中国正处在一个爆发式增长的时间段，机会更多一点。所以他说选择中国市场其实是一个顺其自然的事情。

“我其实特别喜欢谈差异化的问题，因为在中国似乎没人觉得这是好事儿……”

当我们提及目前移动游戏同质化严重的问题时，Jason表示出了极大的兴趣，因为在之前，他的许多朋友都不建议他一开始就去找所谓的创新来做，他向我们抱怨说：“好像现在抄袭山寨才是正确的，差异化反而不是什么好事儿。我之前也曾做过很多的产品调查，我对比过许多三国题材的游戏，从美工到玩法，感觉都是的非常相似的，这并不是一个健康的现象，我们的游戏无论从玩法还是美术上都会追求一点不一样的感觉，希望能够有自己的风格！”

“人才，这是现阶段最大的困难。”

当提及工作室现阶段最大的困难以及为何会在电竞论坛上发招聘启事时，Jason说：“其实我们现在最大的困难还是缺人，也许是我们选拔标准有点高，但是我们确实是想找到一些和我们理念契合并且技术过硬的人才加入，我现在一天百分之九十的时间都在各大招聘网站上发招聘启事，也包括一些国外的论坛，其中就包括TeamLiquid（著名电子竞技网站）。我在TeamLiquid上发招聘启事的原因，就是因为那里的玩家都是相当具有竞技精神的，而我希望招募来的新人都热爱游戏，对游戏有充足的了解。我一直相信一条叫做“一万小时法则”的规律，就是说对一款游戏，你在上面花一万个小时，你就会成为这个领域的天才，而竞技游戏玩家在思考游戏上都会花相当多的时间，这给了他们无与伦比的思考能力，并且他们的专注力和进取心也都会相当出色。我认为我，以及这些电子竞技玩家的职业选手心态，在一家游戏工作室的环境下会非常有帮助。

“小公司还是会有机会，因为安卓市场将会有一次很大的爆发。”

对于市场的预期，Jason有着一些与业界不同的看法，尽管他也认为2014年手游发展将会趋于平稳，但是他认为这并不代表小公司就将失去机会。他调查后发现，安卓市场的增长在目前看来是潜力十足的。同时他认为中国市场的潜力还远远未到上限，如果能够有好的产品，还是能够在这个市场上占据一定的位置。

“我希望我的产品能够让我们的产品发挥出真正游戏的价值，让玩家花钱能够玩得爽……”

最后我们问Jason他想让他的产品在玩家心中留有什么样的地位，他说：“我出生在加州，玩着暴雪游戏长大，但我在中国也快10年了，奥运会之前我就在这里了，虽然不太像ABC（在美国出生的中国人）那样可以把自己称为CBA（在中国出生的美国人），不过好像也差不太多。但目前中国市场上的移动游戏并不能让我满意，绝大多数的游戏都只有他它的商品属性，而没有去挖掘他作为游戏的产品属性。如果说我们不想做一款能够挣钱的游戏那肯定不现实，但是我们想做一款能够让在花钱之后获得与付出等价快乐的游戏，做一款能让玩家在花钱之后玩得爽的，这就是我们想做的游戏，很简单，不是么？”


狂牛的团队非常年轻，并富有想法



夭折的作品与并未破灭的希望
——从一次采访说开去

■西五环榭茶员 合欢散

2014年7月18日，《新剑侠传奇》如约上市，成为了2014暑期档唯一一款国产游戏。但是短短一周后的7月24日，一封“关于暂时停止《新剑侠传奇》产品销售的公告”出现在了《新剑侠传奇》的官网之上，公告中表示“运营团队经与游戏开发团队沟通后，本着对玩家负责任的态度暂停了游戏上市，回炉重制，预订在两周后推出全新版本。已经购买游戏的玩家将不受影响，待游戏重新上市后可升级至新版本并获得相应补偿。向全体玩家表示道歉，并希望新版本能够让大家满意。”

很明显这是一封道歉信，语气很诚恳，没有推诿责任，没有展示情怀。但态度诚恳，并不能掩盖《新剑侠传奇》成为了一款失败作品的事实。

回顾《新剑侠传奇》的诞生到夭折，就像是一出准备时间很短的话剧，演员阵容强大，剧本设计出彩，但是在开场之后没多久就由于场地原因被迫谢幕了。

从“金山三剑客”再聚首，《新剑侠传奇》就吸引了那些对国产游戏仍旧充满期待的玩家注意，加之是今年国产唯一的单机作品，关注度一时无二。但是从这个消息出现到游戏正式上市，期间仅仅经历了4个多月。我们知道对于一款单机游戏来说，4个月的制作周期是肯定不够的，笔者通过一些渠道了解到整个游戏的制作周期大概有1年的时间，之所以赶在7月上市，主要是为了抢占暑期档。但1年的时间对于一款大型的单机游戏来说，实在是太短了。

于是“仓促”成了一团自《新剑侠传奇》开始宣传起就围绕在其周围的阴影，而在如此短的时间内能否制作出一款令人满意的游戏也成了玩家在期待之余最大的疑问。之前笔者对这个制作时间还曾存有幻想，因为了解到游戏制作的主程序和主美术都有非常扎实的专业功底，任天堂的履历背景也让其显得十分可信，如此强大的制作团队也许能够创造奇迹。

但奇迹并不总能发生，仓促上线的后果就是游戏Bug过多，切裂的游戏体验令众多玩家怨声载道。制作团队在看到这种情况后，权衡再三，不得不选择回炉重做，至此，2014的单机独苗正式宣告夭折。

以结果来看，“新剑侠”是彻底的失败作品，截稿之时重制后的2.0版本还未上线，笔者也无从评判《新剑侠传奇2.0》能否获得成功。但以之前的经验来看，所谓的两周重制应该也多是以修改Bug和优化系统，毕竟两周时间能做的工作十分有限。

但《新剑侠传奇》真的就是一部为了“坑钱”而诞生的作品么？

笔者在这里想同玩家分享在游戏上市前同李兰云与罗晓音的一次采访，是非因果，请读者们自行判断。

关于市场

Joker（问李兰云）： *中国的单机游戏市场以外人看来并不乐观，为何会选择在这个时间段进入单机市场？*

李兰云： 其实中国的单机市场一直都在，只是规模上可能不如目前的网络游戏和移动游戏，但是毕竟我们对国产单机是有感情的。这次做“新剑侠”其实我们也并没抱着多少挣钱的希望，甚至是赔一点也是可以的。我们更多的是想让“剑侠”这个单机品牌能够复活，这次更大程度上是为了培养市场和树立品牌，挣钱反倒是其次。

罗晓音： 是啊，你看现在移动游戏那么火，要挣钱早做那个了，老李你们不准备试试，做个武侠3D类的，一定能火。



“新剑侠”的贴吧中玩家的讨论都还算理性客观



左起：罗晓音、主题曲演唱者陈波、李兰云、彭姣斌

李兰云：其实手游也准备做，毕竟是目前的潮流。

Joker（问罗晓音）：作为中国最早一批游戏音乐人，您认为国内的游戏音乐市场如何？您离开西山居后一直在做什么？

罗晓音：其实个人认为目前的中国市场，游戏配乐这一块是最不受重视的，说句自嘲的话，专门的游戏音乐制作其实都是可有可无的。因为不受重视，所以游戏音乐几乎都不能称之为“市场”。离开西山居后，我回成都创立了晓音音乐工作室，主要是同一些厂商合作，帮他们做一些游戏的配乐，这次“新剑侠”的配乐、音效等都是我们做的。

Joker：对于游戏音乐市场的理想状态，您认为是什么样的？

罗晓音：其实我理想中的游戏音乐市场是重视正版版权，配乐能够更受厂商的重视，好的音乐产品能够以商品形式为玩家所接受，不过这也得国内的版权市场更规范。晓音音乐工作室现在的营收主要就是为一些游戏厂商做配乐，我曾想让音乐的产品在游戏中有更量化的形式来做，不过想法还不成熟。比如我们的音乐能够成为游戏中的一种道具，如果有玩家喜欢可以进行购买；或者如果游戏销营收能够给以相应比例的分成，那么音乐制作者的动力无疑会更大，不过目前来看并不太容易实现。

关于经历

Joker（问李兰云）：听说在离开金山之后去了任天堂工作，这一段经历对您有什么影响？

李兰云：那算是之后了，从金山离开后我先是到了Acer，之后才去了任天堂。不同的阶段学到了的东西不同，在金山的时候更多的是在研发的第一线，可能更多的是业务层面的技能学习的更多，之后在Acer更多的是增长了团队管理方面的经验，那段经历让我在项目规划方面有了长足的进步，之后在任天堂时的职位更高，思考的东西也就更多，例如作为一家大型的跨国公司在国内的发展战略，以及任天堂自己的产品如何推广。考虑问题的角度不同，所学习的东西也就不同。

Joker（问罗晓音）：如今成都的游戏市场，尤其以手游的研发这一块势头非常猛，而您与裘新两位回成都创业的时间都非常早，当时是怎么想到要回成都的？

罗晓音：裘新算是最早回到成都，很大的一块是想回去为家乡建设出点力，而政府的扶持也是原因之一吧。

李兰云：这块我想说一下，其实成都的游戏市场今天能这么火裘新和罗晓音二位也是做出了很大的贡献的，裘新创建的梦工厂就不用说了，他（指罗晓音）不仅在音乐方面支持着中国游戏发展，自己其实也投资了一个手游团队。

后记

如今的中国市场还愿意尝试单机游戏制作的人多是有理想和信仰的人，他们能够忍住移动市场高额并快速的收益诱惑坚持自己的想法，将自己的能力投入单机游戏的制作上，仅这一点，就值得鼓励。

笔者在收集了众多玩家的声音之后发现，其实《新剑侠传奇》也并未如想象中的那么糟糕，抛开Bug不谈，还有打击手感薄弱、剧情牵强等等不足，但是其实游戏过程已经有了一款ARPG该有的样子，装备的掉落、副本与隐藏要素的设计都已经初具雏形。需要的是时间来逐一打磨，让璞玉真正成为精品。

《新剑侠传奇》恐怕在一段时间内都会成为玩家的谈资甚至是笑料，无论其2.0版本是否成功。但是与李兰云和罗晓音的接触让笔者相信他们是想在国产单机游戏上有所突破的，但是有心并不一定能够成功，我希望这些老剑客能够从这次困局中突围，让当年“剑侠情缘”的感动继续。

希望还在，但这次这群老男孩的梦想并未照进现实，前路如何我们不知道，但我并不希望这些尝试就此终结。这次失败我更愿意让它成为火种，成为今后国产单机游戏燎原的希望。

《新剑侠传奇》开发团队给玩家的道歉信

发布时间：2014/7/23　　更多

各位玩家朋友：

你们好!首先谢谢你们对《新剑侠传奇》的关注和支持!

在这里，我们真诚的向玩家朋友们道歉，由于我们在游戏开发上的经验不足，时间上的仓促导致游戏在上市前的内部测试不够充分，致使游戏上市后在激活、场景载入、数值和支线任务上出现了大量bug，严重影响了玩家的游戏体验，我们要向你们表示深深的歉意!

除了要道歉之外，还要特别感谢一部分热心玩家，如：浮梦残魂，重楼千层雪，二少是我，霜月之华，wynlcyz等等(太多人恕不能全部列举)，他们花了很多宝贵时间为其他玩家提供服务以及排忧解难，并且给我们提出了一些宝贵的建议，谢谢你们!

针对已经出现的问题，我们的技术工程师夜以继日通宵达旦工作，到目前为止已经修复了绝大部分的bug，并改善了很多的游戏体验，目前游戏运行状态上已经进入稳定状态。

目前，我们仍然在不停的收集了玩家们反映的问题和提出的建议，也在进行内部反思，目前正在全力开发全新版本(对已有用户免费)，该版本不仅在运行效率上有很大的提升，也会针对剧情、动作、战斗、支线、特效方面进行大量的优化和替换，同时还会增加新的地图、动作、特效、支线任务、装备，针对黑市币也将增加新的内容(降低售价，增加物品)，这个版本约需要2周时间才能正式推出，我们希望能在新版本中将更好的作品展现给大家。

《新剑侠传奇》决定回炉后给玩家的致歉信



八月PC单机游戏一览

8月的PC游戏发售阵容虽然比7月强一些，但依然没有太多的惊喜。大约是由于欧美的放假制度与我国不大一样，这才导致夏天变成PC游戏发售的淡季，大家只能就着以前发售的游戏度日。

《圣域3》与《崛起3》算是8月唯一值得关注的两部新作，作为系列的第3代作品，它们都有各自的特色与用户群体，而且巧合的是其开发商都有德国背景，这是因为德国和我们的放假制度比较接近吗？

除了这两部作品之外，8月就没有能看的新作发布了，放眼望去都是旧作翻新、重制与年度版。比如《终极街霸4》是在2008年《街头霸王4》的基础上加入新模式、新人物之后的最新改版，本作已经是“街霸4”的第3个改版。《地铁：归来》则是将《地铁2033》与《地铁：最后的曙光》打包重制后发布的版本，官方宣称对游戏画面进行了尽可能的优化，现在玩家可以一口气玩上两部曲了。《暗影之门重制版》则是30年前老游戏的重制，值得一提的是，本作是在Kikstarter众筹成功后才得以重制的。最后的《信长之野望：创造》官方中文版也是一样，由于民间汉化组的活跃，官方中文版变得很没有存在感，光荣倒是快出PK版吧。

游戏名称	原名	类型	发行时间
圣域3	Sacred 3	动作	2014年8月2日
Z字特工队之钢铁战士	Z Steel Soldiers	策略	2014年8月2日
未选之路	Road Not Taken	解谜	2014年8月5日
终极街头霸王Ⅳ	Ultra Street Fighter IV	格斗	2014年8月8日
崛起3：泰坦之王	Risen 3: Titan Lords	角色扮演	2014年8月13日
暗影之门重制版	Shadowgate Classic	解谜	2014年8月21日
剑之街的异邦人	Stranger of Sword City	角色扮演	2014年8月22日
信长之野望：创造（官方中文版）	Nobunaga No Yabou: Souzou	策略	2014年8月28日
地铁：归来	Metro 2033 Redux	射击	2014年8月29日

圣域3

■原名：Sacred 3 ■类型：动作 ■制作：Ascaron Ent. GmbH ■发行：Deep Silver ■上市时间：2014年8月2日

“圣域”系列是德国RPG的一个经典系列，它从一开始就带有自己的鲜明特色，以真正自由开放的世界为最大卖点。由于其独特的职业角色划分与自由开放的世界，此系列一直拥有自己的粉丝群。

比起之前的几部作品，《圣域3》在画面表现上的进步是非常明显的，只看截图也许会让人联想到“暗黑3”，不过实际进入游戏之后玩家会发现本作的战斗方式与“暗黑3”完全不同。在ARPG系统摸索上，本作走得更远，甚至取消了技能树与装备掉落等设定，这让游戏有了与以往不同的乐趣，当然粉丝们对这种改变是否满意，这就见仁见智了。

离线合作模式是本作的另一个亮点，可以支持两名玩家同时探索游戏世界，在线合作模式则会把玩家人数提高到4人，游戏合作模式还有一些竞争要素存在，玩家可以从不同的职业中选择，每一个职业都有自己的技能、战斗风格以及装备。游戏战斗系统的许多设定似乎也是考虑到玩家联机而设计，希望本作的多人模式能给玩家带去更多的惊喜。

崛起3：泰坦之王

■原名：Risen 3: Titan Lords ■游戏类型：角色扮演 ■制作：Piranha Bytes ■发行：Deep Silver ■上市时间：2014年8月13日

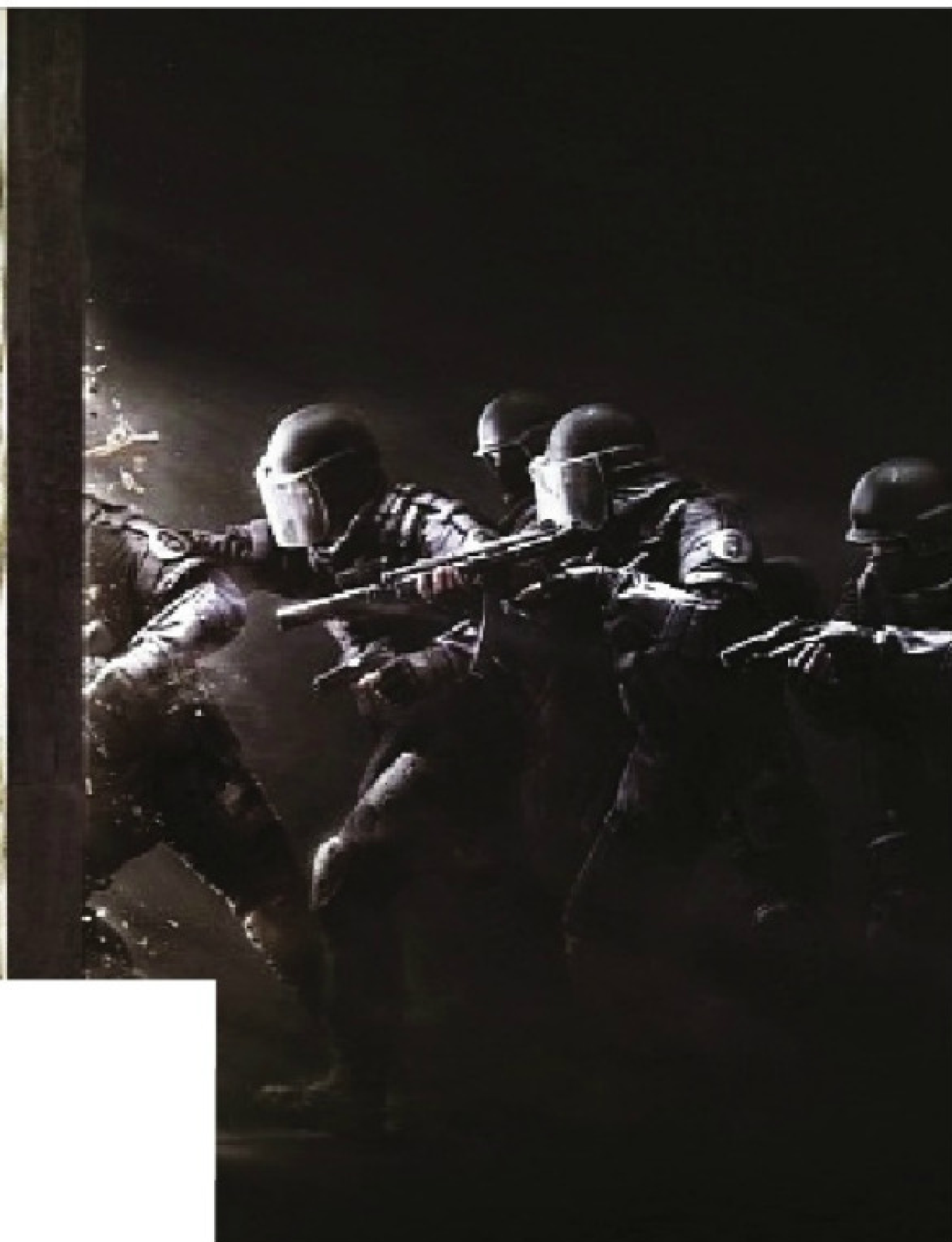
“崛起”系列最早发布于2009年，是由曾经开发过“歌特王朝”系列的Piranha Bytes操刀制作。游戏除了拥有相当不错的环境特效之外，也继承了德国RPG的高自由度特性。

3代游戏在画面的制作上花费了更多的心血，天空中实时呈现环境的光影变化，地面上丰富的物体细节带给玩家一个更为真实的世界，而多种互动要素的追加也让这个真实世界变得更加危险。玩家穿行在世界中可以切身体验冒险的感觉。

游戏的背景设定在中世纪架空世界之中，全世界都笼罩在黑暗之下。主角是一位被剥夺了灵魂的战士，他需要寻找强大的法师盟友。本作2代曾经让许多玩家失望而归，希望3代的推出能够让玩家对此系列重拾信心。



■官方用这张艺术图片很好的阐释了新作的精髓：爆破与反爆破



彩虹六号攻坚战

■Tom Clancy's Rainbow Six: Siege ■FPS ■Ubisoft Montreal ■Ubisoft
■PS4/XONE/PC ■TBA 2015 ■山东 菜鸟竟然



从2008年育碧发售《彩虹六号：维加斯2》到现在已经6年多的时间了，本届E3育碧终于向我们放出了新一部彩虹六号的实际游戏演示视频。这段视频确定了之前宣布的“爱国者”被取消，新《彩虹六号》已经改名为《彩虹六号：攻坚战》

《攻坚战》的演示是一段事先录好的多人游戏的视频。其形式是育碧近几年十分喜欢的“好基友来搞基”模式。即让玩家感觉这就是在Youtube上看某些玩家录的游戏视频一样。视频的开始以一个小型探测器的视角呈现给玩家一座标准的美国二层小洋楼。恐怖分子占领来了这座小楼并劫持了一名女人质。探测器最终确认了人质的位置，可是却被恐怖分子发现并打爆。于是视角切回了地图模式。画外音中几名“好基友”开始讨论如何拯救人质。最终他们决定从屋顶乘直升机滑降进去，玩家也第一次看到了游戏的UI，类似于Valve的CSGO，在屏幕的上侧显示出所有友军和敌人头像以及他们目前是否存活。经过一阵激战后，视频在最后一刻按照育碧惯例给玩家留下了悬念。

可以看出，与之前的《爱国者》突出具有新意的单人剧情不同。《彩虹六号》的卖点显然在多人游戏系统上。从目前视频的模式来看。游戏的感觉十分类似《彩虹六号》最早的几个版本，甚至有点类似CS。玩家分为两组。扮演恐怖分子玩家的任务是在规定时间内尽可能的消灭彩虹部队。而扮演彩虹部队的玩家则需要在规定时间内消灭所有恐怖分子或者成功将人质带到安全区域。游戏开始前将有一段时间供“彩虹”们侦查和研究战术，“恐怖分子”则用这段时间



■彩虹部队的目标是将人质在规定时间内带到安全地带，恐怖分子的则要不惜一切代价阻止彩虹部队



■防爆盾能够为彩虹部队提供移动的防护，而恐怖分子则可以假设固定掩体抵御彩虹部队的火力压制

“玩家必须分工明确，交替掩护，保持默契才能在战场中生存下来。

来进行布防工作。这样防守方占据时间和环境优势，可以提前布防。进攻方则占有侦查和战略优势，可以做到出其不意。对于攻守双方来说都是公平的。制作组很坦诚地承认，《彩虹六号》目前仅仅完成了多人模式的制作，单人剧情将会在随后开始制作。制作组力图让《彩虹六号》成为一个以多人游戏为核心的游戏。《彩虹六号》的演示使我们看到了游戏已经放弃前作“维加斯”系列的3人“破门突突突”的设计理念。转而回到游戏系列最初的CQB小队战术理念。这要求玩家需要更加具有战术性，玩家必须分工明确，交替掩护，保持默契才能在战场中生存下来。这会让很多老玩家一下子想起当年的彩虹六号前几代以及同时代的CQB战术游戏圣经《S.W.A.T》。我个人认为这倒是个不错的主意。毕竟在“破门突突突”的游戏方式被以使命召唤为代表的娱乐性FPS当做行业标准后，这种小噱头是无法再抓住玩家的眼球。所以干脆回归本源，把游戏做成最早一批彩虹Fans希望的样子，在惨烈的FPS游戏竞争中另辟蹊径。就算无法被大众玩家爱接受，至少也能重新俘获老玩家的心，取得不错的销售成绩。

当然，先进的引擎技术为这种“复古”提供了更好的发挥平台。E3发布会的演示中最抢眼的非全新的破坏系统莫属。育碧用“爱国者”跳票的两年研发了一套破坏尺度很大的系统。游戏中我们可以看到彩虹特种部队突入建筑时，几乎每一面墙都可以用炸药直接爆破。同时对于比较脆弱的墙体可以使用武器直接穿透甚至打烂。这就给玩家极大的战术选择余地和极小的容错率。作为进攻方可以几乎从任何方向爆破突入，甚至可以利用侦查，在恐怖分子的脚底下炸个洞。这会给作为恐怖分子的玩家不同于以往任何FPS游戏的压力。同时也对扮演彩虹部队玩家的战术纪律性提出了极高的要求。一旦爆破环节出现问题，就有可能让全队瞬间暴露在敌人的枪口之下。因此可以预见的是这种破坏环境下队友之间良好的沟通和团队合作是必须的。这对于某些喜欢单打独斗的玩家来说是个坏消息。另外目前的演示全是基于一座木质结构的房屋。官方是否会提供更多的地图，以及在其他地图上爆破系统会有怎样的表现还是个未知数。不过在沉寂了6年之后，身为品牌的创造者汤姆·克兰西老爷子早已驾鹤西归。老粉丝们依旧希望育碧能够将《彩虹六号：攻坚战》做好。毕竟战术FPS领域已经冷了太久了。

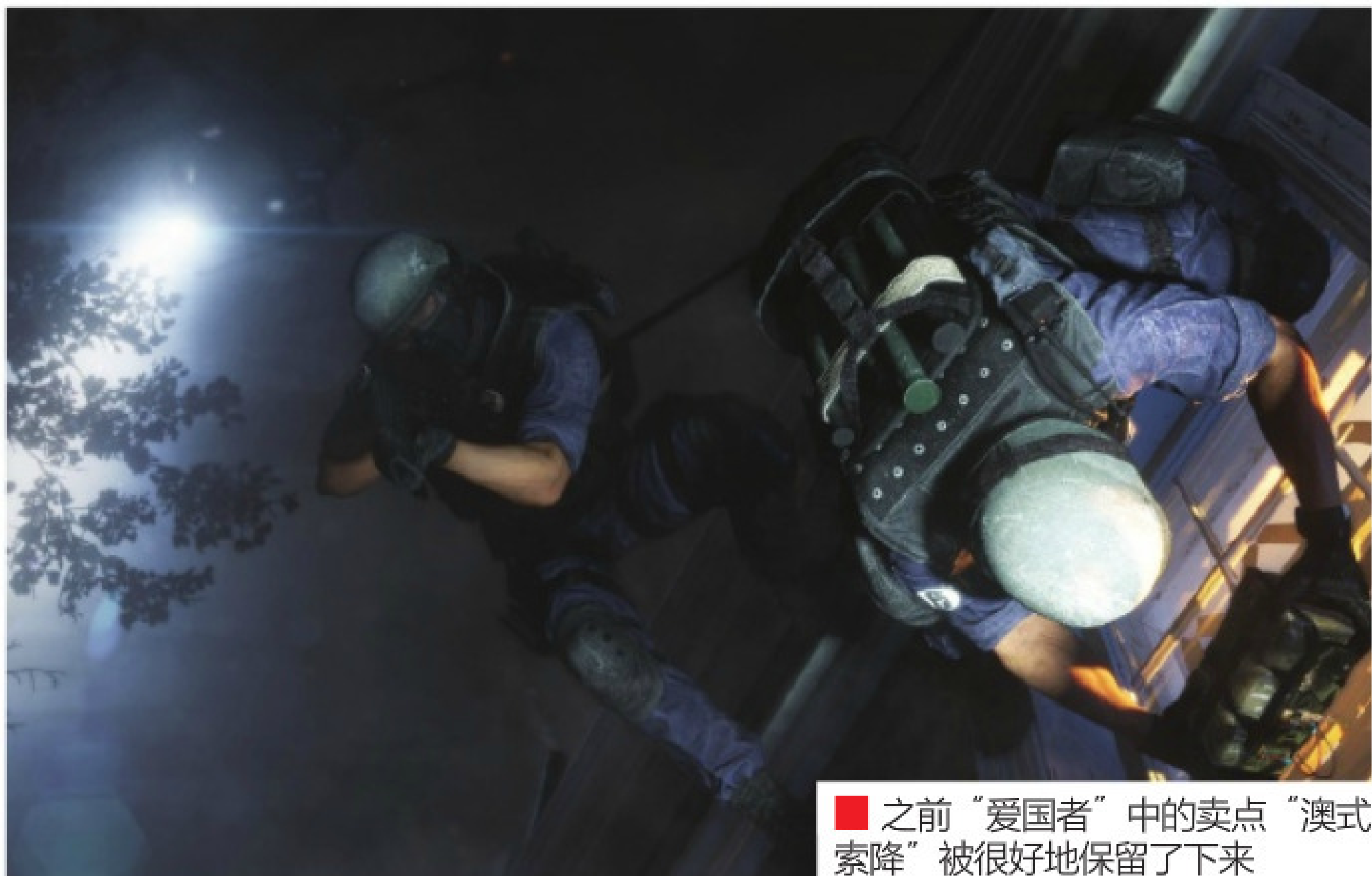


全新的破坏引擎将会给游戏带来更多的战术选择

“与之前的《爱国者》突出具有新意的单人剧情不同。《彩虹六号》的卖点显然在多人游戏系统上。



游戏回归了传统的真实系战术射击理念，侧身射击、快慢机等设定一应俱全



之前“爱国者”中的卖点“澳式索降”被很好地保留了下来

“汤姆克兰西”系列历来善于打造一种高科技的临场感，《攻坚战》也不例外





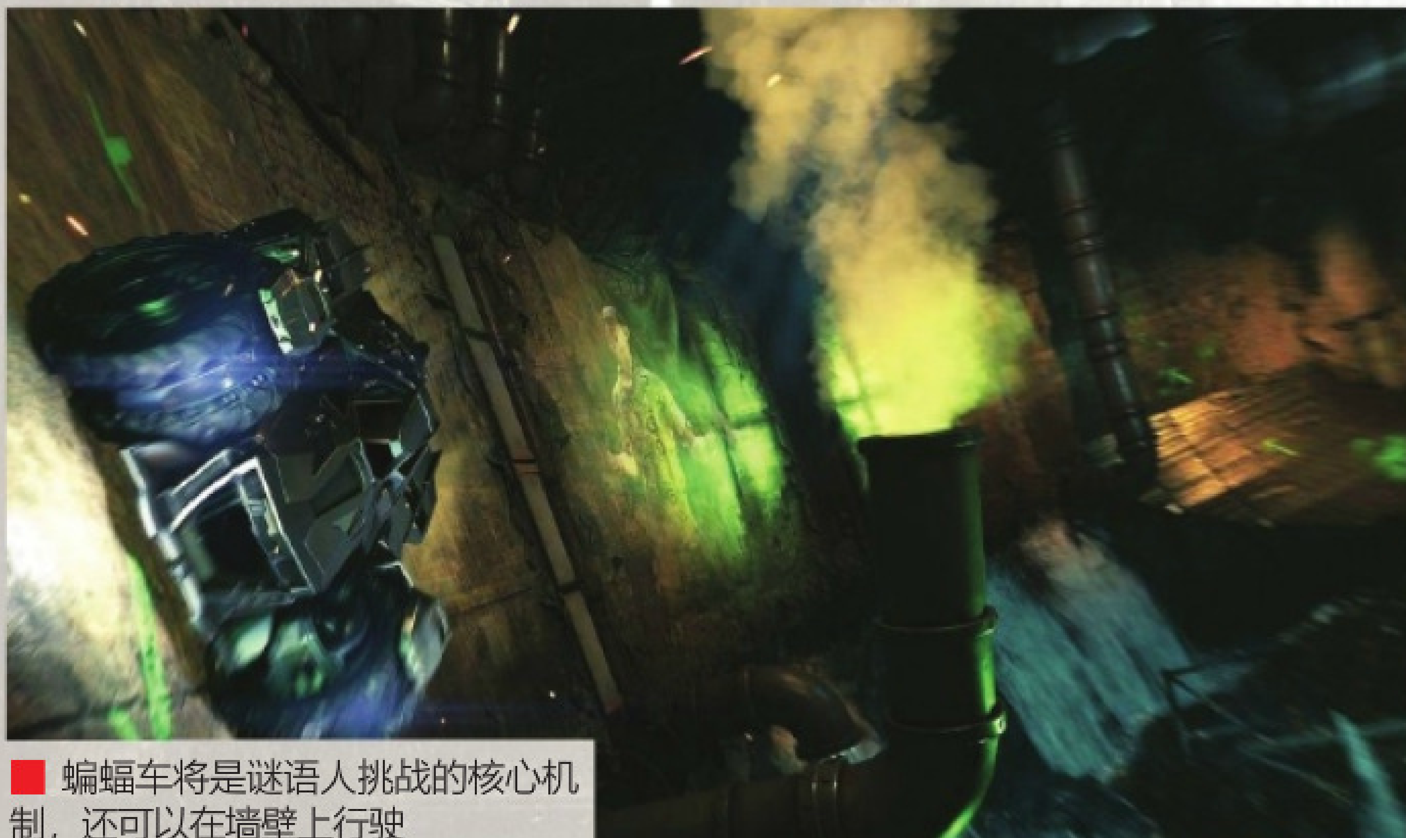
蝙蝠侠阿卡姆骑士

■Batman: Arkham Knight ■ACT ■Rocksteady ■Warner Bros. Interactive Entertainment ■PS4/XONE/PC ■TBA 2015 ■四川 莽月飘零

在2009年由Rocksteady Dtudios制作的游戏《蝙蝠侠：阿卡姆疯人院》的质量足以让玩家欢呼，其内涵足够使蝙蝠侠粉欣喜若狂，更是真正的将《蝙蝠侠》系列继漫画和电影领域之后成功的带入了游戏领域。不仅如此，《蝙蝠侠：阿卡姆疯人院》还获得了吉尼斯世界纪录“有史以来评价最高的超级英雄游戏”的殊荣。其最新作《蝙蝠侠：阿卡姆骑士》（Batman: Arkham Knight，以下简称BAK）在E3索尼发布会上一经登场就引来台下欢呼无数。

因为哥谭市的悲情英雄又回来了。

BAK将是蝙蝠侠“阿卡姆”系列三部曲游戏的最后一作，在前作中，小丑死亡，哥谭市少了这个最大的疯子，整个城市的治安也变得更好，犯罪率也更低。但好景不长，由于小丑的死亡，其他恶人们开始联合起来，组成了恶人联盟一同对付蝙蝠侠。为了吸引蝙蝠侠现身，他们在哥谭市大肆搅闹一番，稻草人在城市四处安放了神经毒气炸弹；双面人和企鹅人联手在城市里制造恐怖袭击，与赶来的警察展开枪战；小丑女奎因在城市中展开了恐怖的恶作剧；反派们的手下小喽啰们更是把整个城市搅闹的鸡犬不宁。然而这不是最糟糕的，最糟糕的是，蝙蝠侠出现了一名全新的对手，名为阿卡姆骑士的神秘人，



■ 蝙蝠车将是谜语人挑战的核心机制，还可以在墙壁上行驶



■ 暴徒依然是蝙蝠侠死敌们的小喽啰

更让人捉摸不透的是这位阿卡姆骑士的战斗风格和装扮居然与蝙蝠侠惊人的像。蝙蝠侠需要找到这些恶人并阻止他们破坏城市，最终将他们绳之以法。

游戏名称中的“阿卡姆骑士”指的并不是蝙蝠侠本人，而是这名蝙蝠侠的新对头，阿卡姆骑士的真实身份会在游戏最后时刻解开，虽然目前我们无法得知其真实身份，但根据一些可靠消息综合来看，这位神秘的阿卡姆骑士很可能就是第五代罗宾达米安·韦恩。在原著漫画的设定中达米安·韦恩是蝙蝠侠布鲁斯·韦恩与刺客联盟首领雷斯阿古之女的爱情结晶，这下BAK的剧情就变得有趣了。BAK编剧表示，作为三部曲的完结篇，BAK必须给出一



■ 蝙蝠车装有各种武器，完全是一台杀戮机器，但蝙蝠侠仍然坚守着不杀的信条

个出人意料的精彩结局才行，神秘的阿卡姆骑士真实身份加上游戏编剧的这句话让我们对剧情走向的好奇心更大，但想要知道剧情最终走向只能在游戏发售后中亲自在游戏中寻找答案。

由于小丑已经在前作的最后死掉了，因此小丑不会出现在这一作中，但在一些回忆或是幻觉的段落，这个蝙蝠侠最著名的宿敌还会露一小脸。当然，蝙蝠侠的老朋友戈登和它的女儿芭芭拉也会登场，芭芭拉虽然是蝙蝠侠的场外援助以声音来为蝙蝠侠提供帮助，但在一些特定的任务和故事也会现身，制作组表示并不想让芭芭拉只有声音登场，更要将她的生活搬到游戏之中，这样才能让这个角色更真实、更深刻，从而以配角的角度来强化蝙蝠侠的形象。另外谜语人和他的谜题依然在，但这一次想要解开谜语人的谜题，更多时候需要蝙蝠车的协助才行。

在BAK中游戏地图将比前作更大更广更精细，BAK的城市面积将是前作的5倍之大，整个城市将分成三个大岛，甚至还有唐人街等中国文化元素，游戏故事则主要发生在城市的中心区域，当然制作商也会在游戏中为蝙蝠洞预留了一个位子。另一个值得称赞的地方则是在如此之大的地图面积上还将做到各场景无缝连接，玩家在任意场景切换时都不会有载入断开这种破坏代入感的玩意，这的确让玩家们感到欣喜。

虽然地图很大，但移动却比前作更加轻松更加容易，这得益于蝙蝠衣和蝙蝠车。BAK中玩家可以借助蝙蝠衣、抓钩、各种高大建筑在空中无限飞行，忘掉前两作只能从高处向低处滑行的蝙蝠侠吧，这一次蝙蝠侠可以再空中无限时间的飞行，在E3试玩中我们深刻的了解了在BAK中借助飞行进行移动是多么的方便惬意。蝙蝠车则是另一个革命性的内容，玩家可以随时随地呼叫蝙蝠车，类似于割草无双系列的口哨唤马，只需一个键就能叫来蝙蝠车，而蝙蝠车除了拥有喷氮气式的瞬时加速外还拥有自己的武装，火箭弹、机关枪、炮弹一应俱全。在索尼发布会上就为我们重点展现了蝙蝠车的神奇之处：蝙蝠侠从芭芭拉口中得知企鹅人的藏身处，蝙蝠侠借助蝙蝠衣飞行一段后落到马路上，召唤并驾驶蝙蝠车一路狂奔。芭芭拉告知蝙蝠侠，前方有一些被阿卡姆骑士控制的坦克，蝙蝠车转换为武装形态，此时玩家可以对敌人开火射击或是发射导弹，将这些坦克干掉后蝙蝠侠从疾驰的蝙蝠车中弹了出来，立刻在空中进入飞行姿态。BAK中玩家可以借助蝙蝠车的弹射进行飞行，在飞行中也可以呼叫蝙蝠车，飞行姿态与驾驶模式可以按照玩家需要随意切换，既方便又酷炫。

BAK的战斗系统更加完备，敌人的反应和AI也更加犀利。在BAK中小喽啰会暴动，除了会聚集更多喽啰之外，这帮喽啰还会沿街打砸抢实施犯罪制造骚乱。游戏能够保证最多同屏50人，也就是说游戏机能足够满足在BAK中上演“蝙蝠侠无双”，但是限于蝙蝠侠题材即便真有“蝙蝠侠无双”，战斗风格也将是干净利落的蝙蝠侠式战斗。游戏的慢动作系统允许玩家同一时间内已三个敌人为目标，类似于《细胞分裂》费舍尔大叔处决系统的酷炫表现那样，BAK在蝙蝠侠实施空中落杀时，在落地的一刹那会有时间停顿，玩家可以借助这段时间对周围的其他敌人下达攻击命令，从而达成瞬杀三人的酷炫演出。P



■ 蝙蝠侠可以借助蝙蝠衣在无缝沙盒世界中任意翱翔



■ 当然少不了老对手企鹅和双面人的戏份

血裔

■Bloodborne ■ACT ■From Software ■Sony Computer Entertainment ■PS4 ■TBA 2015 ■山东 hjpotter

在今年的E3大展上，FromSoftware新任社长宫崎英高向大家亲自演示了PS4独占游戏《血裔》的试玩，这部作品虽然延续了大家熟悉的黑暗奇幻风格，但绝对不是《恶魔之魂》或《黑暗之魂》的续作，而是一部彻彻底底的原创作品。

《血裔》的故事发生在19世纪的维多利亚时代的一座偏僻的东方古城——亚南。这里被从古代就开始流传的奇妙风土病“兽之病”所侵蚀着，罹患此病的人会渐渐丧失理性，成为活着的野兽，因此这里也有不少以狩猎野兽为职业的猎人存在。但就在不知不觉间，这些徘徊在街道上的猎人们自己也染上了兽之病，开始向着为治病而来的主人公发起了攻击。

由于本次演示的版本仅为游戏的Alpha版本，因此完成度很低，不仅没有UI，也时常会出现贴图错误，但运行在PS4开发机上的游戏在画面方面确实有很大进步。据宫崎英高称，游戏的画面规格初定为1080p+30fps，不仅在分辨率上有所提高，在建模与光影方面也有自信不会输给其他大作。

至于游戏背景为什么由前作的中古风改为设定在维多利亚时代？宫崎英高回答得相当干脆利索——因为想让主角拿枪呗，由于PS4的规格相比PS3有了颠覆性的变化，不做点新东西就太浪费了。他也将游戏的制作理念总结为“探索未知”、“为生存而战”、“全新的在线玩法”这三部分。

与强调防御的《恶魔之魂》相比，本作的战斗会更加主动，更加开放，象征着被动防御的盾牌和沉重的铠甲被彻底抛弃，在演示中主角的左手会握着一把来福枪。枪并非用于远距离狙击，而是用来近身造成敌人硬直。由于不能防御，只能闪躲，玩家也更容易体会到那种从危险中杀出重围的情景：与怪物一对一对峙，双方在嘶吼后同时出手，每一发攻击都竭尽全力，只要中一刀就有死亡的危险，一场大战后，屏幕上尽是血污，你甚至都不敢相信活下来的是自己……

除了枪械外，主角右手的主武器看似也有些名堂。这是一把带着锯齿的折叠型大刀，可以在一瞬间撕碎敌人的身体，刀刃也可以根据战况伸长缩短。宫崎英高表示，武器的形态变化将是本作的一大卖点，很多特殊攻击也只会在武器变换形状的过程中放出，玩家攻击的方式会更加多样。此外，在《黑暗之魂2》中大放异彩的火把在本作中也会拥有更加广泛的用途，由于本作不提倡防御，因此不必举盾的玩家可以直接将其装备在左手上，



■ 危机四伏的维多利亚时代古都亚南



■和以往的“魂”系列游戏一样，玩家需要未知的世界中探索一丝生机

当做一件火属性武器来攻击敌人。

《恶魔之魂》和《黑暗之魂》中都有着出色的怪物设计，这个优点也会被继承到《血裔》中。在亚南中有着怪异的轮椅男，四处徘徊的猎人，满身污垢的狂犬，四处盘旋的吸血乌鸦……浑浊的瞳孔表示着他们都染上了“兽之病”，有些甚至进入了“狂暴化”形态。由于玩家依然要孤军奋战，因此很容易被包围，被逼到死角显然会是死路一条。如何与成群结队的敌人对抗，是避开它们还是利用场景中的机关？这将会是玩家面临的一大难题。

演示的最后，一名巨型狼人Boss拦在了主角面前。巨型狼人虽然身材庞大，但动作却相当敏捷，攻击速度和伤害都高到离谱，且攻击范围极广，玩家只要挨上一下攻击就可能会被打成硬直，从而死在连续的爪击下。况且战斗还会在他的主场——狭窄的石桥上进行，这种狭隘场景会将Boss的能力放大到极致，而玩家的攻击打到他的身上也如同隔靴搔痒一般，实在是令人很棘手。宫崎英高表示，高难度是系列的优良传统，这次制作组也不会妥协，一定会让玩家再次感受到“魂”系列中的那种痛不欲生的感觉。P

“与强调防御的《恶魔之魂》相比，本作的战斗会更加主动



死亡岛2

Dead Island 2 ARPG Yager Development Deep Silver PC/PS4/XONE Q1 2015 江苏 老黑

本作的故事从南太平洋的神秘小岛Banoi，转移到了一座以美国西海岸几座著名城市为原型混搭而成的开放都市，制作组是来自德国的Yager工作室。本作的故事有些类似于他们此前开发的《特种部队：生死线》（Spec Ops: The Line，剧本以《现代启示录》为原型）——《死亡岛2》讲述的不再是一群幸存者拼命想从丧尸魔窟中逃出来，而是一个犯有强烈救世中二病的主角Max带着他的猫Rick Furry（是的，这是电子游戏历史上首部以猫为配角的作品！）主动进入丧尸围城的险境，寻找幸存者编成一只“特别行动部队”，借此寻找免疫者制作疫苗的故事。

本作提供了四种职业，分别是猎人（Hunter）、狂战士（Berserker）、快速者（Speed）和主教（Bishop），前三种相当好理解，最后一种履行着提供飞行道具攻击和团队Buff的新使命。

在玩家最为关心的战斗系统方面，本作依然会把重点放在近身肉搏环节，子弹不仅稀少，而且乱开枪只能暴露自己，在开阔地带完全属于得不偿失的举动。Jager工作室为本作加入了许多提升战斗节奏的技能，双持武器不仅可以提高单位时间内的攻击频率，而且也将实现左右手之间的配合（比如一块低等级的砖板砸晕敌人，再用高等级的棒球棍猛砸）。被刺技能可以让Max自动绕到敌人的背后，攻击其弱点。与《丧尸围城3》类似的是，武器改制也无需固定的工作台，随时随地均可进行。

《死亡岛2》将弱化前作中并不成功的ARPG成分，增加动作冒险元素，利用环境发动陷阱就是最为标志性的设计。在E3 2014演示的Demo中，Max敲打一辆轿车触发防盗器，待大量丧尸闻声赶到之后再一枪打爆油箱，瞬间就清空了这个场景中的所有感染者。

大凡是在丧尸题材中出现的有组织，有纪律，有纲领的人类武装组织，大都不会干什么好事，《死亡岛2》自然也不例外。除了丧尸以外，街头巷尾还会出现执行清剿任务（包括将所有活口当作潜在感染者全部干掉）的特种部队士兵，而可敬又可爱的警察叔叔也会在跟着瞎掺和时成为你的敌人。同时，处于敌对状态的人类武装者通过合理利用，也能发挥意想不到的功效，比如诱使他们自相残杀，或者将以一己之力无法解决的尸群朝他们所在的方向引，让自己兵不血刃地通过高威胁地区。



本次的预告片表现了一位只顾听歌自High的金发帅哥，在“不知不觉”的状态下沦为丧尸的全过程

鸡尾酒炸弹不再是一种杀伤武器，在易燃材质上使用，能够在场景中点燃熊熊大火。类似于《孤岛惊魂》的2、3两作，草地、木头和汽油均可以用来作为创造熊熊烈焰的“素材”，使用得当的话，一个“烧烤模式”便能让一场血战变得异常轻松。P

在随后的索尼发布会上，制作组宣布PS4版将会独占一位SCE一线动作游戏中炙手可热的重量级角色——会是奎爷吗？





FIFA 15

■FIFA 15 ■SPT ■EA Canada ■EA ■PC/PS4/XONE/PS3/X360 ■2014.9.25 ■江苏 老黑

对于广大PC玩家而言，此次EA Sports在E3展会上宣布的最大利好消息，莫过于《FIFA 15》的PC版将会与次世代主机版实现同步。这次他们终于没有以各种无厘头的理由作为搪塞，用旧引擎一忽悠就是四年！

全新的Ignite引擎将会让球场效果发生质变：场边广告牌将会使用动画效果，不再是幻灯片式的演示。角旗将会随风飘动，在与球与球员发生物理接触的时，旗杆会出现变形和反弹效果。球场的全景鸟瞰画面会出现在赛前画面中，球迷的动作也将更加动态，助威音效也会更具个性，比如在利物浦的主场就能听到熟悉的“你永远也不会独行”。不仅仅是球员的头发将要实现“海飞丝”效果，而且球衣在激烈的身体对抗（比如拉拽）中也会出现真实的“变形”效果。随着比赛的进程，摸爬滚打会让队服上出现污垢，球员的伤病情况也会通过动作体现出来。以往FIFA作品完全鸡肋化的回放系统一直都饱受诟病，这一问题将会在FIFA15中得到彻底的解决。不仅仅是中场休息和完场之后的Replay时间更长（能够反映进球的全过程），而且也将记录一些影响比赛过程的镜头，比如充满侵略性的犯规，球员之间的冲突，双方教练员在场边的表现，以及其他的花絮。这些镜头将会经过剪接之后配上对应的解说词，将一场精彩比赛的赛事集锦，而不是简单的进球回放画面呈现给玩家们。

“情绪链接”(Emotion Link)是本作上十个新特性中最值得注意的一项内容，不仅仅是球员丰富多彩的面部表情和肢体语言，而且球员之间也会由于配合方面的原因，而出现彼此间的情绪感染和由此引发的连锁反应。举一个例子，如果操作本次世界杯上表现抢眼的美国门将Tim Howard将球直接带进自家大门，那么后防线的队友们就会由于愤怒而对其产生不信任，进而在接下来的禁区防守过程中出现更多配合上的失误。而你的进攻核心能够发挥给予队友强大的支持，那么在其得球的时候，周围的同伴就会更加积极地进行策应。

在比赛系统方面，本作的最大亮点就是允许玩家在任意球和角球中手动控制（RS/R3摇杆）一名队友进行接应。过去的FIFA系列中尽管加入了丰富多彩的战术任意球策略，但效果并不理想，而这一改进将可以让足球场上各种声东击西的定位球神战术成为可能。

本作的动画系统进行了彻底的重制，以往EA Sports热衷聘请大牌球员担任动作捕捉，而这一次，他们使用了大量的低水平球员，甚至是业余球员，以此来表现不同等级球员的技术动作。举一个例子，用拉姆这一级别的后卫去铲球，那么他绝不会采用孤注一掷式的双脚滑铲动作，而是尽可能地使用单脚脚背外侧铲球，倒地的同时手部支撑地面，然后顺势转体起立，无论是铲球失败后继续回追还是成功截获皮球后顺势发动反击，都会有很大的优势。

过去的PC版《FIFA》一直有声光效果出色而对配置要求不高的特性，为体育游戏玩家们称道。在同步次世代内容之后，它对硬件的要求也出现了飞跃，一块像样的四核CPU和中端水平以上的显卡是省不了的。P



■雨战效果似乎还有提升空间，球服似乎是完全防水的……



劳拉与奥西里斯神殿

■Lara Croft and the Temple of Osiris ■ACT ■Crystal Dynamics ■Square Enix
■PC/PS4/XONE ■2014.12.10 ■四川 葬月飘零

盗墓探险题材游戏的先河由“古墓丽影”系列开启，而之后的一些经典大作也或多或少的借鉴了《古墓丽影》系列的一些元素，但是随着新游戏系列不断出现，劳拉显然已经跟不上时代脚步。《古墓丽影：地下世界》的市场表现平平让劳拉跌落谷底，不过说实话作将《地下世界》完整通关后平心而论，这一作的素质还是不错的，几大风格各异景色绚丽的古墓加上有趣的故事的确很好玩，但市场反应却不尽人意。很显然，劳拉已经跟不上时代，讲述劳拉彻底破坏卑弥呼继续灵魂转生故事的重启之作《古墓丽影》让劳拉重获新生，自然，也让《劳拉与奥西里斯神殿》（Lara Croft and the Temple of Osiris，以下简称LCTO）得以与玩家见面。

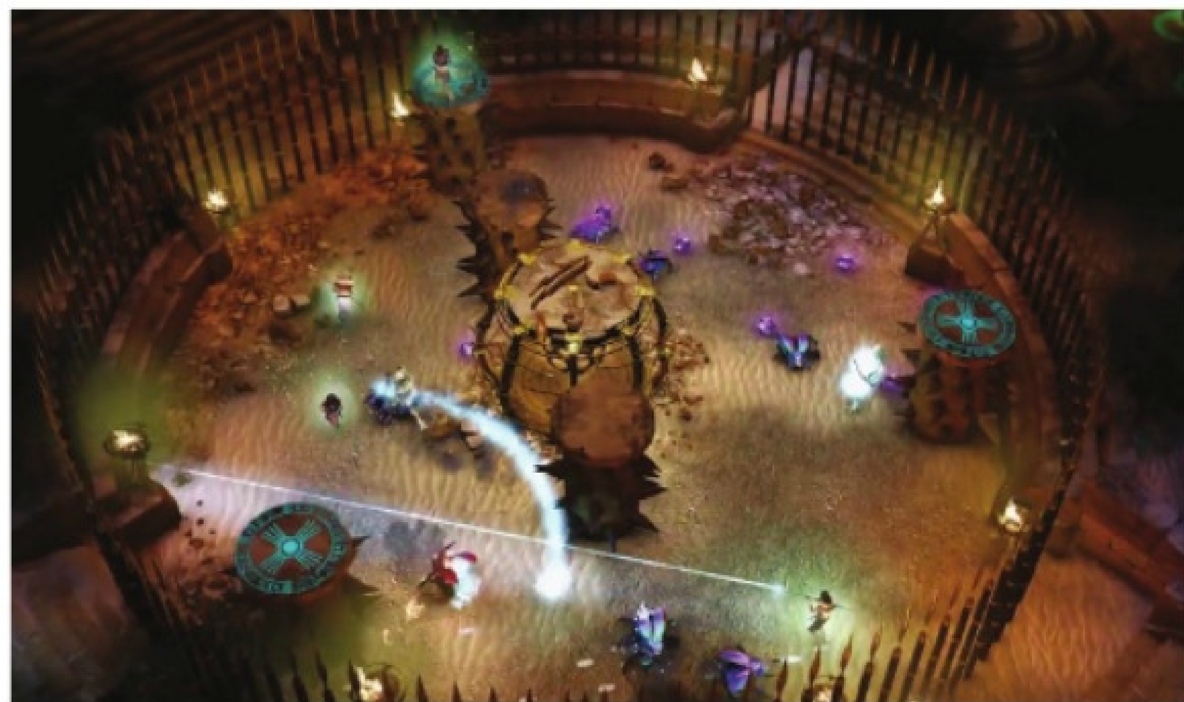
LCTO并非是《古墓丽影》系列的正统续作，而是鸟瞰视角的《劳拉与光明守护者》的续作。LCTO依然继承前作的游戏方式，以鸟瞰视角领略一个个古墓。根据游戏名称我们也可以看得出，游戏的舞台将设在埃及，除了金字塔和黄沙之外，劳拉还将在各种埃及大大小小古墓和城市废墟中游历冒险。

LCTO的故事开始于埃及沙漠中的奥西里斯神庙。劳拉在这里探查传说中奥西里斯的神器，但是劳拉的竞争对手宝物猎人卡特•贝尔（Carter Bell）却抢先一步找到了奥西里斯的神器，奥西里斯神器拥有掌管生死的能力，卡特·贝尔还没来得及高兴就被神器上面的诅咒吞噬，劳拉也跟着倒了霉，埃及九神之一的奥西里斯的兄弟塞特也随之而来，塞特一直以来就与奥西里斯不对付，这一次正给了塞特一次再度作恶的机会。不幸中的万幸，宝物猎人也将神器上沉睡的神灵唤醒，荷鲁斯与她的儿子法老守护神伊希斯也随后降临人世。

玩家将扮演劳拉，与闯下大祸的宝物猎人、荷鲁斯、伊希斯三人一起一步步的唤醒奥西里斯，借助奥西里斯的强大神力将作恶的赛特再度封印。在前作中，玩家扮演劳拉能够与玛雅勇士托泰克一同阻止从烟之镜中跑出来的恶灵索科索特，托泰克并不是一名简单的队友，更是一名忠诚的伙伴，二人合作解谜是这个游戏的最大特色，LCTO也一样，不同的是这一次劳拉将与其他三名角色共同解谜题。

劳拉的能力一如既往，炸弹、绳钩、双枪以及更重枪械，宝物猎人的能力与劳拉类似，荷鲁斯可以发射圣光激活一些特定的机关，伊希斯也可以推动一些特定道具如光球等来打开机关。单人模式中玩家将操控劳拉与另外一名神祗合作解谜，随着剧情，劳拉的伙伴也会变化，而多人模式中最多允许4名玩家同时游戏，4名玩家需要各自使用自己角色的特殊能力，合作解谜，而类似索尼发布会上介绍的新游戏《小小大星球3》那样，游戏中的大部分谜题也将是混合型谜题，少了谁也不行。除了解谜游戏战斗方面也绝不逊色，巨大的BOSS们被安插在游戏中等待玩家挑战。在E3试玩展台上就能够体验到LCTO的一小段关卡，其中巨大的鳄鱼和黄金圣甲虫的段落令人印象深刻。最后值得一提的是每一名玩家都可以随时随地加入或是退出一个正在进行的游戏，非常方便贴心。P

■玩家要利用角色独有的能力来合作解开谜题



女神异闻录Q：迷宫暗影

■Persona Q: Shadow of the Labyrinth ■RPG ■Atlus ■Atlus ■3DS ■2014.11.25（美）■山东 hjpotter

ATLUS旗下有着诸多知名游戏品牌，像拥有大量人气角色的《女神异闻录》，以及以探索迷宫为卖点的“新时代巫术”《世界树迷宫》等。如果将《女神异闻录》中的人物与《世界树迷宫》的玩法结合到一起，会发生些什么呢？ATLUS 做了这样的跨界尝试，采用Q版可爱3D风格的《女神异闻录Q》由此诞生。

■各代《女神异闻录》中的经典人物汇聚一堂



游戏伊始，随着钟声的响起，玩家被卷入了异世界，并需要在《女神异闻录》3代或是4代的主角间进行抉择，从而进行不同的序章剧情。不过玩家只要进行一次游戏，就可以收集齐《女神异闻录》3代和4代的所有角色。除了十几位大家熟悉的老面孔和他们的Persona外，本作中还加入了一对新角色善&玲。这对兄妹由于没有Persona，因此会两人一组进行协同作战，且不管是攻击还是回复都可以一手包办，非常值得信赖。

由于本作由《世界树迷宫》小组负责开发，因此战斗系统也是以《世界树迷宫》为蓝本的回合制战斗，上场人数同样是标准的《世界树迷宫》式5人制。玩家需要在大量队员中抉择，选出前排与后排的成员，并通过探索迷宫寻找宝箱、秘径、素材，最终打倒Boss绘制出迷宫的地图。值得注意的是，《世界树迷宫》中在地图上游弋的强大怪兽F.O.E在本作中也会出现，如果想要挑战，就一定要做好万全的准备。

不过《女神异闻录》的玩家也无须担心会上手困难，因为本作也保留了《女神异闻录》中极有特色的“弱点攻击”和“Persona”合成系统，同时每个人物也可以装备一个负责攻击和使用技能的“主Persona”和一个可以提供附加属性的“副Persona”，战斗时不仅可以进行爽快的追击和“一并攻击”，蓄力条攒满后还可以进入可以尽情施展技能的“Boost”状态。可以说《女神异闻录Q》是一部兼备两部名作风韵的作品。P

任天堂大乱斗Wii U/3DS

■Super Smash Bros. for Wii U/3DS ■FTG ■Sora Ltd. ■Nintendo ■WiiU/3DS ■Q4 2014/2014.10.3 ■上海 S.I.R

如果说哪款游戏最容易让一位任天堂粉丝高潮不止，那一定是《任天堂全明星大乱斗》。它不仅是一款具有派对要素的多人格斗游戏，同时也汇聚了任天堂三十年的游戏史。它有林克、马里奥、卡比、火狐等至今奋战于任天堂第一线的战士。也没有忘记隼队长（F-Zero）、FC的R.O.B机器人甚至是80年代经典掌机Game&Watch的黑色小人，当任天堂的主机发生危机，每当大家开始怀疑它的魔力正在消失时，“大乱斗”系列总是给我们重重一击。

■洛克人也从CAPCOM乱入参战，他能够使用洛克人系列中最著名的一些武器



当然，由樱井政博所带来的《大乱斗》系列每作都有些相似，都有着类似卡比游戏一般的轻快手感以及将对手打飞的的快感，但它变得越来越庞大。WiiU版的大乱斗的可选角色还在不断增涨，我们看到了洛克人、《动物之森》中的主角与来自新版《光神话》的帕露蒂娜，这位有些话痨的女神能够射出火炎、闪电、拥有超级速度还能施放出如同黑洞般的大招。来自《火炎之纹章：觉醒》的主角家族也将参战，其中卢夫雷能够同时使用多彩的魔法与剑术相当抢眼。此外，这次的《大乱斗》允许我们使用自己的Mii形象来加入战斗，这些Avatar角色共有拳手、剑客与枪手三种职业，相当于三位全新的角色。剑士更加稳重，拳士擅长快速攻击，而枪手则有些像在操控《银河战士》中的萨姆斯，并且玩家在创建这些角色时，还可以从36种动作中选择进行编辑。

似乎是看到《Skylanders》系列赚得钵满盘满，任天堂也推出了自己的实体玩具产品Amiibo，当玩家买下这些马里奥、萨姆斯等玩具时，也可以将这些玩具放在手柄上，用来读取其中的角色数据。Amiibo并非只支持《大乱斗》，同样也支持《马里奥赛车》等全明星参演的游戏。具体是否足够吸引人，还需等待实际发售后才可有定论。P

蘑菇队长：寻宝之旅

■Captain Toad: Treasure Tracker ■PUZ ■Nintendo EAD Tokyo ■Nintendo ■WiiU ■2014.12 ■上海 S.I.R

任天堂真的能够让他所有的角色都独挑大梁。在大金刚、瓦里奥这些配角纷纷翻身作主人后，居然连蘑菇卫士都有了自己的专属游戏！我想他们能够做到这一点的秘决就在于杰出的游戏。

这款以蘑菇城的勘探队长为主角的游戏丝毫不小气，而是一款要将这位角色捧红的力作。虽然游戏看起来是用《超级马里奥3D世界》的边角料重新组建而成的，但由于你操纵的是蘑菇队长，他并不像马里奥一样灵活，甚至连跳跃都做不到，所以整个游戏的体验更像一款解谜游戏。无论是踩踏敌人还是获得宝石，都需要利用到场景中的机关，并且游戏终于破天荒地利用到了WiiU的第二屏（任天堂，这对你们来说也很难，不是吗？），玩家可以在触摸屏上拖动一些机关。它也有充满魄力的Boss战，当然也需要玩家的智慧才能战胜。内容相当充实。



■游戏的关卡元素相当丰富且小巧，很像《超级马里奥银河》中的整块关卡呈现形式



■ 虽然是一款解谜为主的游戏，但依然有相当巨大的Boss战

耀西毛线世界

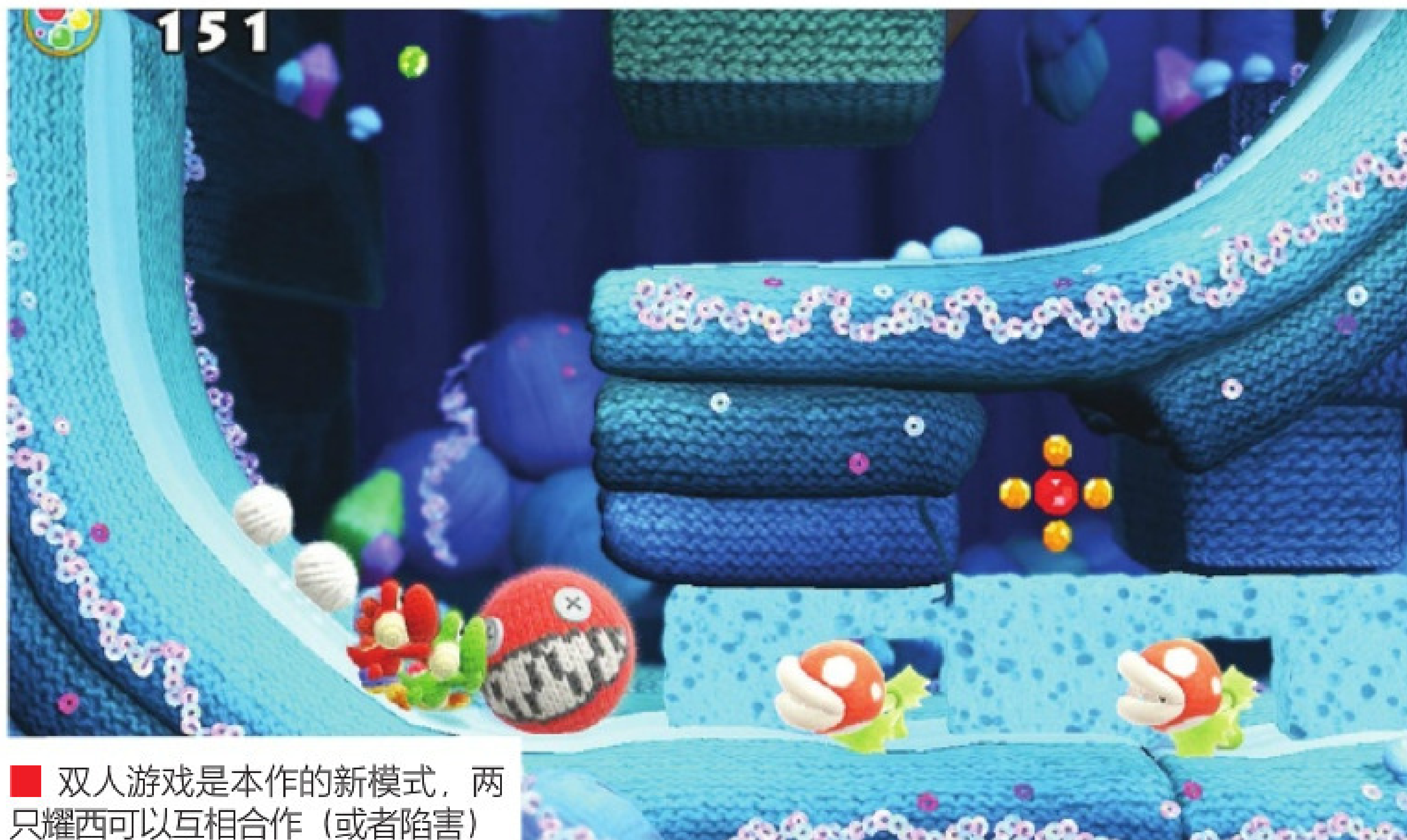
■Yoshi's Woolly World ■ACT ■Good-Feel ■Nintendo ■WiiU ■Q1 2015 ■上海 S.I.R

4年前的那款《毛线卡比》让我们看到了"好感觉"公司的实力。他们打造了一个以毛线构成的懒洋洋的卡比世界，它是如此惊人，你甚至想要在这些可爱到有些幼齿的场景里睡一觉。然而《毛线卡比》除了角色，基本上算是一款原创游戏，卡比的攻击方式从吞吐变成了抽线，并且卡比也不会死。所以它谈不上是一款卡比游戏。似乎这让"好感觉"有些不太痛快。他们更希望做一款正宗的任天堂游戏。

所以这次的《耀西岛：毛线世界》明确地表达了他们的意愿。虽然这款游戏同样由毛线构成，并且远比前作要更加富有质感。但在骨子里，它还是一款扎实的《耀西岛》的新作，耀西可以将敌人吃进去变成蛋，并将它作为弹药，射击各种机关。玩法一如既往并且具有很强的挑战性。这款游戏更像是在用毛线的视觉效果来包装一款旧作，但两者的结合是如此地自然，没有人会抗拒重温旧梦的机会。

■游戏中的一切都是由毛线织成的，包括巨大的Boss，也包括一些特效





■ 双人游戏是本作的新模式，两只耀西可以互相合作（或者陷害）





微软X计划

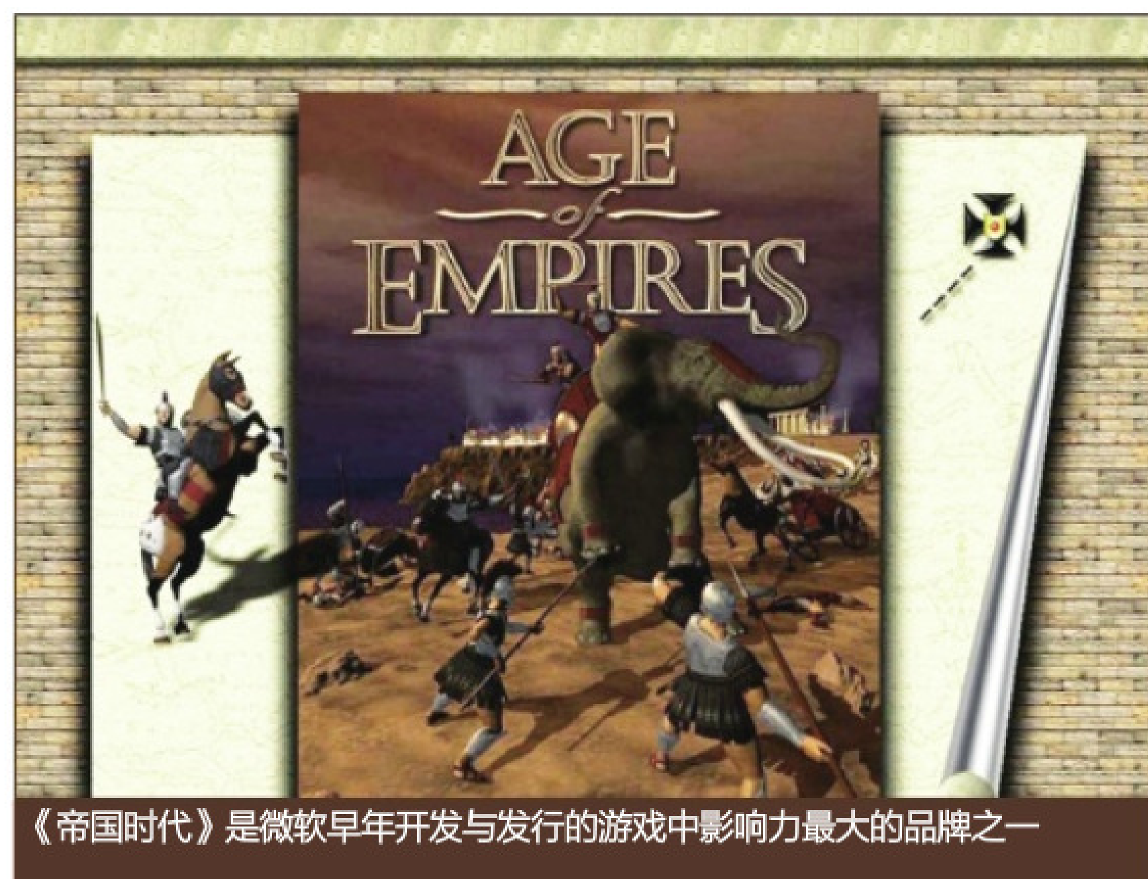
Xbox的世代征程

■策划 本刊编辑部 ■执笔 digmouse

上世纪90年代末，世界主机游戏业的巨头是凭借PlayStation一炮走红的索尼、在全球市场摸爬滚打了近20年的任天堂、以及曾在美国市场与任天堂平起平坐的世嘉。彼时依靠Windows 95和98，微软坐稳了PC操作系统市场头把交椅，其为Windows准备的全新图形API DirectX则靠优秀的效能与软件支持，以及火箭一般的更新速度（从DirectX 2.0到7.0仅仅相隔3年）击败了曾经如日中天的3dfx Glide，间接将OpenGL挤出了PC游戏市场。但在游戏软件领域，微软却一直未有作为。微软内部的游戏部门在上世纪80年代就已成立，但其产出的游戏作品大多乏善可陈，《微软模拟飞行》《帝国时代》《机甲战士》等作品尽管质量上佳，影响力上却无法和几大主机厂商乃至更多的PC发行商的主打系列相提并论。


DirectX已经成为PC游戏领域图形API的事实标准

但此时已是业界巨鳄的微软，并不会因为游戏部门相对的碌碌无为就奋发图强，对一家企业来说，利益遭到威胁，才是采取行动的主要原因，对微软来说，这个威胁来得既快，又可怕。



《帝国时代》是微软早年开发与发行的游戏中影响力最大的品牌之一

黑色巨人降世

索尼于1999年3月1日公布比前获得巨大成功的PlayStation主机的后续机型PlayStation 2。在此之前，微软通过种种情报渠道，获悉PS2可能采用Linux操作系统，并在网络功能上投入相当多的资源的消息，也就是说PS2将具备一台传统PC的各种非游戏应用能力。对微软来说，操作系统和各类软件技术确保他们占领了书房，原本与主打客厅娱乐的各大主机厂商毫无瓜葛，但索尼此举一旦成真，将直接对微软的PC帝国形成冲击，这是比尔·盖茨无法接受的。比尔·盖茨曾飞往日本面见索尼高层，希望PS2能够采用微软的开发工具，而索尼靠PlayStation强势进入主机市场之后气势如虹，自然无法接受将核心技术交由他人掌控的提议。时任索尼集团CEO的出井伸之后来接受《纽约客》采访时说：“如果和微软合作了的话，‘开放式架构’其实就意味着微软的架构。”

从今天的角度来看，索尼对PS2非游戏功能和网络能力的宣传是一颗烟雾弹，但这并不能改变PS2乘着PS大卖的东风，依靠强势第一方游戏的支持在第一印象上就打赢了第一战的事实，Dreamcast作为世嘉的最后一款主机，将这个曾经的巨人自土星以来积累的疲态尽显无遗，DC有限的游戏阵容和华而不实的网络功能推动了更多玩家等待PS2，而世嘉在某种意义上是微软的朋友，此时的索尼，却正式成为了雷蒙德巨人的敌人，那个微软会为索尼移植《潜龙谍影》的世代已经过去了。

早在1998年，微软DirectX部门就已经有自行开发一款游戏主机的想法，他们将这款主机称作“DirectX Box”。在他们的愿景里，未来的游戏并不只是多边形数量的对决，不只是华丽特效的对决，而是全新的游戏媒介，是创造力的飞升。但比尔·盖茨起初并不确定这个想法的可行性，但久多良木健与出井伸之的态度坚定了他的决心。

微软游戏工作室（Microsoft Game Studios）的主管艾德·弗莱斯加入了这支全新的团队，开始了项目的筹划，他们询问各大游戏开发商，理想的游戏主机应该是什么样



一代传奇主机PlayStation 2


时任索尼集团CEO的出井伸之


PlayStation之父久多良木健，他为索尼建立游戏主机事业立下了汗马功劳

的。团队得到的回答是：现有的主机硬件严重地限制了他们的游戏创意。微软认为，如果主机的硬件限制了游戏开发商，那么终极的解决办法只有一个：将一台极为强大的游戏主机送进玩家的客厅。

起初，Xbox团队提出的众多愿景很快被包括史蒂夫·鲍尔默和詹姆斯·阿拉德在内的高层一一否定。Xbox团队最早的设计中甚至有两年升级一次硬件的想法，这种想法无疑是可笑而不切实际的，在技术核心阿拉德与主管商业层面决策的鲍尔默的共同审视下，这一系列不现实或不合理的设计被取消，一套完整的商业与技术开发模型慢慢地被建立起来。

在DirectX团队的Xbox计划酝酿期间，微软内部其实有另一支团队也在研发一款游戏主机，这支团队来自被微软重金收购的WebTV，他们的设计思想更接近DC与PS2等传统游戏主机，尽管最终是DirectX团队的设计方案胜出，艾德·弗莱斯却接受了这支团队的设计思想：游戏主机就该有游戏主机的样子。进入研发过程后，艾德·弗莱斯与阿拉德决定，Xbox不应该以PC架构为目标，不应该再使用传统Windows，尽管比尔·盖茨对此颇有微词，阿拉德曾说“我觉得比尔当时恨不得掐死我”，但阿拉德对PC与主机区别以及核心用户需求差异的一番解释最终让他接受了这个现实。另一个重要的设计决定，则是Xbox将不使用当时其他游戏主机采用的调制解调器方案，直接加入基于以太网的高速宽带连接功能，比尔·盖茨起初对这个设计也有不满，但从长远来说，这个决定直接促进了在线游戏的革命。1999年5月，Xbox的研发得到了比尔·盖茨的首肯，项目团队正式进入规模庞大资金雄厚的消费电子部门，开始了漫长而紧迫的技术与商业攻关。

情人节大屠杀

Xbox部门的商业高管里克·汤普森曾在一份备忘录中告诉比尔·盖茨，微软至少需要先在Xbox身上花上10亿美元，才有见到回报的一丁点希望，而这样做意味着Xbox业务会在接下来的8年里亏损近10亿美元。而这还不算是最糟糕的，如果微软想和索尼正面对抗，这个亏损数字可能扩大到惊人的33亿美元，靠硬件和游戏销售获得盈利将是天方夜谭，而没有人知道阿拉德筹划当中的Xbox在线游戏计划，也就是后来的Xbox Live命运几何。

但微软最不缺的，就是钱。当时微软的Windows与Office部门每个月的利润都能达到天文数字一般的15亿美元，微软所持有的现金储备高达300亿，相比之下当时索尼拥有50亿美元的现金储备，任天堂是70亿美元。微软在这段时间里曾与多家顶尖游戏开发商商谈收购，Square狮子大开口开价25亿美元收购其市值仅10亿美元的约40%股份，更不要提索尼原本就是Square的大股东之一，这个价格即便是财大气粗的微软也不会接受；DC销售极为惨淡的世嘉在苟延残喘之际也并不愿意彻底放弃主机事业，成为纯粹的第三方开发商支持微软，后来世嘉母公司CSK社长大川功逝世前曾请求微软让Xbox兼容所有DC游戏而被拒绝，让人不胜唏嘘。这一系列收购案中最荒诞的莫过于微软曾与任天堂谈判的收购交易，微软愿意全价收购任天堂的全部股份，条件同样是要求任天堂彻底成为第三方软件供应商，同样因为任天堂不愿彻底放弃硬件产业而告吹，此事引发了任天堂的巨大人事地震，山内溥对倾向于卖掉公司的女婿兼北美总裁荒川实极为不满，就此展开了对北美任天堂的大清洗，而任天堂的北美总部与微软总部同在雷蒙德，后果可想而知，大量被清洗的任天堂北美元老直接搬到一墙之隔的微软，加入了Xbox的大家庭，让任天堂付出了惨重的代价。

2000年2月14日，情人节。这一天，微软内部就Xbox的命运开了一整天的会。所有人都不知道公司有什么理由要在未来的几年里为一个不知结果如何的项目烧掉10亿美元，这个会议将决定Xbox的最终走向。艾德·弗莱斯向包括比尔·盖茨和史蒂夫·鲍尔默在内的微软高管门解释了Xbox目前的整个设计理念与开发计划，阿拉德则希望能尽早做出对他们有利的决定，将整个项目面前最大的一块石头搬走。会议上，比尔·盖茨就一系列技术问题向研发团队扔出了一发又一发尖锐的炮弹，像是游戏如何直接与内核交互，操作系统如何从最底层操作硬件以获得最高的运行效率，而得到的答案令他感到满意。

鲍尔默说：“如果定下决心，我们就不能再回头重新审查这个决定，我们必须彻底地无条件地支持这些小伙子们。”


曾任微软游戏主管的Xbox团队核心人物艾德·弗莱斯



WebTV原本是一套为电视准备的操作系统和内容分发服务，被微软收购后更名为MSNTV，2013年被关闭


微软老臣，在应用软件和游戏部门都建树丰厚的传奇人物詹姆斯·阿拉德


Dreamcast成为了曾经的巨人世嘉在主机行业的绝唱


荒川实（左）与霍华德·林肯（右）一手缔造了任天堂在北美的辉煌战绩


比尔·盖茨与任天堂总裁，同时也是荒川实岳父的山内溥的合影，如今看起来相当超现实


任天堂北美分公司的总部与微软同在华盛顿州的雷蒙德市


Geforce 3是当时全球性能最为强大的顶级旗舰显卡


比尔盖茨在2000年的GDC上正式公布Xbox，此时的Xbox尚未完成正式外观设计

那一天，所有人都没有回家和自己的爱人一起过情人节，这个会议后来被起了个绰号，叫“情人节大屠杀”。而对Xbox而言，这个情人节是甜蜜的，它终于得到了属于自己的那盏绿灯。

奔腾的心

Xbox的研发代号是“中途岛”（Midway），二战期间美国太平洋舰队在中途岛一战重创日本海军，拉开了美军在太平洋战场全面反击的序幕，而DirectX的开发代号是“曼哈顿”，正是从“曼哈顿计划”研发而来的原子弹封印了日本军国主义的命运，两个代号不知是否是一种巧合，还是一脉相承地暗示了微软与强大的日本游戏主机产业对抗的决心。

DirectX团队与各家硬件厂商的关系极为密切，在制定新主机的硬件标准上可谓手到擒来，与NVIDIA在DirectX上的良好关系，让黄仁勋的显卡解决方案成为了首选，但从商业角度来说，黄仁勋自然不希望做亏本买卖。对微软而言，芯片研发是一门完全陌生的生意，寻找一个商业和技术双赢的合作伙伴将是极为困难的。当时里克·汤姆森曾在WebTV主机设计团队的建议下考虑过一家名为GigaPixel的图形芯片设计公司，请他们在WebTV团队的技术支持下为Xbox开发一款图形处理器，微软将向GigaPixel注资1000万美元，外加1500万美元的芯片设计费用。

但在微软内部的技术评估部门ATG看来，GigaPixel就是一团随时可能破碎的泡沫，他们提出的架构太耸人听闻，又完全没有设计这样一款芯片的经验，更不要提实物了，对Xbox这个同样全新的产品来说，这个风险太大。ATG敦促Xbox团队选择NVIDIA作为最终的合作伙伴，众多游戏开发商对NVIDIA的芯片开发更为熟悉这一点也最终促成了微软与后者的合作，二者签下的供货合同里，前500万块图形芯片单价48美元，微软还将直接付出2亿美元的授权费用。

而CPU方面的选择就简单得多了，凭借与微软多年来的良好关系，Intel几乎不费吹灰之力就拿到了Xbox的CPU订单，AMD原本曾与微软谈判，但最终没有拿到这份天价合同。

2000年3月10日，比尔·盖茨在GDC2000上正式公布Xbox，当时的Xbox尚未完成造型设计，比尔·盖茨掀开的盖头下是一台打造成X型的概念机。

光环

2000年6月，微软以3000万美元收购Bungie工作室，这一举动一度被认为是一场赌博，这家工作室此前只为Mac开发过游戏，销量一般都只有十几万套，但他们的开发才华在业内却被一致认可。Bungie在前一年7月的MacWorld开发大会上公开了全新作品《光环》，引发媒体和玩家的广泛关注，广袤的游戏地形、多样的载具与敌人和科幻设定让人耳目一新。这次收购引发了乔布斯的强烈不满，他一个电话直接轰到微软要求对方作出解释，艾德·弗莱斯为了安抚乔布斯，允诺在未来为Mac开发多款游戏，这个允诺从未兑现。

Bungie现在只有不到一年的时间来完成这款野心之作。这支团队将重心放在了如何将第一人称射击游戏的操作适配到手柄上，之前从未有一款FPS游戏在主机上真正成功，主机FPS的先驱是《007黄金眼》，但它的整体操作也远远谈不上令人满意，而Bungie要在Xbox上实现其他主机从未完成过的壮举。《光环》最终作为Xbox的首发护航游戏于2001年11月发售，以史诗的剧情和精妙的操作设置立刻


早期版本的《光环》甚至并不是一款第一人称射击游戏



微软认为游戏名称只有“光环”特色不够明显，就给它塞了一个副标题“战斗进化”



在广袤的地图上驾驶各种载具自由驰骋是主机游戏玩家此前没有过的全新体验

赢得满堂喝彩，并成为FPS史上的一代传奇。

蓄势待发

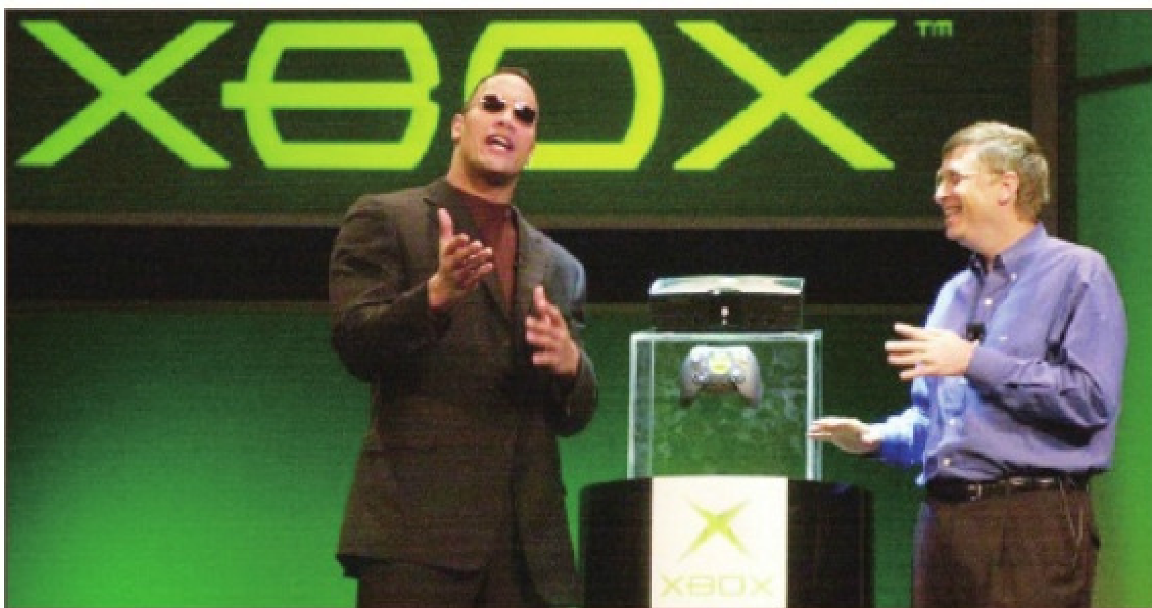
2001年的CES上，微软正式公开了Xbox的最终造型，一个体积巨大堪比PC机箱的黑色盒子。但此时，Xbox的整体设计和硬件生产准备却远远没有完成，NVIDIA要到下半年才能正式完成划时代的Geforce 3显卡的设计与制造工作，负责代工Xbox主机的新加坡伟创力的生产线也远远没有准备好，在选择元器件供应商上浪费太多时间如今成为了困扰Xbox团队的一个症结。此时PS2已经在日本发售一年，在北美发售超过半年，市场反响极为火暴。

微软希望，Xbox的强大性能，能够吸引到足够多的开发者，能够让游戏开发和游戏娱乐成为“一门艺术”。从这一点上来说，微软和Xbox有足够强大的资本和自信。

相比PS2和NGC，Xbox的机能已经远远不能用“强大”二字来形容，最终版本的Xbox硬件配置以2001年的标准来说高到令人咋舌：Intel提供的定制版奔腾Ⅲ 733处理器、64MB内存、8GB内置硬盘、代号NV2A的定制版Geforce 3图形处理器，加上首次提供了可编程着色器和法线贴图技术的核心软件DirectX 8.0，Xbox所能呈现的图形效果是PS2和NGC无法想像的。而这一切的代价是极为高昂的成本：奔腾Ⅲ 733处理器市价近200美元，而新鲜出炉的旗舰显卡Geforce 3更是高达350美元，若不是Xbox商业团队极具攻击性的谈判，Xbox的硬件成本将超过600美元，这意味着微软每以299美元的价格售出一台Xbox，就要亏损超过300美元，而实际上，即便如此，每台Xbox仍然会为微软带来150美元的损失。如此强大的硬件配置也带来了严重的发热问题，为了对抗CPU与显卡的巨大发热，微软将Xbox设计成了两边堆满散热槽的巨大黑盒子，配合体积庞大，代号“公爵”（Duke）的初版手柄，“傻大黑粗”的形象就此深入人心。

而这一年的E3上，Xbox的登场更是堪称失败无比，微软发布会上的演示视频频频出错，展台的Xbox开发机则遭遇过热问题不得不降频运行，相比之下，索尼在发布会上宣布PS2出货1000万台，GT3和《潜龙谍影2》等独占大作奠定了PS2无可比拟的优势。9/11后美国全面紧缩的商业市场和日渐紧张的政治风气也影响了微软的宣传攻势。

时任纽约市长，经历了9/11的鲁道夫·朱利安尼则请求



2001年春季CES上，比尔·盖茨再次亲自上阵，公开Xbox的最终造型


Xbox的体积相当巨大，比当时的很多PC机箱小不了多少



与Xbox 360手柄对比一下，“公爵”庞大的身形一览无余


比尔·盖茨亲自将第一台Xbox交到爱德华·格拉克曼手中


《喷射小子未来版》并未获得巨大的市场成功，但却和这个系列的其他作品一样，拥有一批极为忠实的玩家


“死或生”系列在Xbox平台独占了3和4两代作品


人称“硫酸脸”的坂垣伴信是Xbox在日本的忠实支持者


小号Xbox手柄的造型已经相当接近后来的Xbox 360与Xbox One手柄了

微软不要取消预定在时代广场举办的Xbox首发仪式，纽约需要这场盛大的典礼来向世界证明自己的坚韧，证明自己仍然是世界的贸易中心。

2001年11月14日深夜，时代广场被染成了一片绿色，比尔·盖茨亲自来到时代广场，在午夜时分将第一台Xbox交给了来自新泽西的20岁年轻人爱德华·格拉克曼，后者在回忆中说：“比尔·盖茨就是上帝。”首批购买Xbox的玩家大多是慕强大机能而来的PC用户，性能超越顶级PC的Xbox让他们趋之若鹜，正是这批PC玩家组成了Xbox阵营最早也最忠诚的一批拥趸。

但2001年11月15日，只有全美国的玩家能在身边的商场买到Xbox，由于Geforce 3的良品率与Xbox的最终硬件设计出现了严重的问题，微软只得丢卒保车，将有限的货源投放到最稳妥的美国市场，Xbox在欧洲与日本的发售被延期到了2002年春季。

十字军东征

微软建立Xbox部门是为了打破日本企业对世界主机市场的垄断，而Xbox正式发售之后，如何在被索尼和任天堂把持的日本本土市场抢下一片天地，就成了Xbox团队的重要任务，而这个延续超过10年的庞大征程，对微软来说，充满着血与泪。

比尔·盖茨为Xbox的全球宣传可谓鞠躬尽瘁，2001年春的TGS上，他亲临现场发表主题演说，宣布Xbox日本分部成立，将负责Xbox在日本的行销、市场与合作事宜，还宣布有众多日本厂商已经加入Xbox阵营，将为Xbox开发游戏。但众所周知，在索尼的巨大影响力和PS2巨大的硬件占有率优势面前，没有多少日本厂商真正为微软出力，在Xbox的日版首发阵容中，跨平台冷饭层出不穷，真正独占的日系游戏只有《死或生3》《喷射小子未来版》（Jet Set Radio Future），为了讨好对枪车球不感冒的日本玩家，微软甚至将《光环》移出了日版首发阵容，但这一切都不足以征服日本玩家，Xbox的首周销量只有13万台，首发游戏销量也大多惨淡，不论是独占还是第三方跨平台，Xbox之后几乎再也没有为日本市场推出过具有特色的游戏，唯一的例外大概只有坂垣伴信，他除了确保《死或生3》与《死或生4》都独占Xbox平台之外，还为Xbox带来了经典动作游戏《忍者龙剑传》。

Xbox在北美首发时标配的手柄是代号“公爵”的大号手柄，微软宣称经过了数百名玩家的实际测试，感觉相当良好。而在日本，为了适应手小的亚洲玩家，日版Xbox标配的手柄是代号“曙光”的小号手柄（Controller S），不过微软没有想到的是，在美国国内，玩家也开始普遍抱怨“公爵”的尺寸实在过于庞大，有玩笑说，微软当时是找了数百名NBA球员来测试“公爵”，才会得出“感觉良好”的结论来。2002年起，小号手柄取代了“公爵”，成为了所有Xbox主机的标配，微软重重地扇了自己一个耳光。

在欧洲，微软同样出师不利，当时欧洲除了英国之外都已经转用欧元作为统一货币，但由于各国经济实力与旧货币兑换比率的截然不同，欧元的购买力也有相当明显的区别，而微软为欧洲统一定价299欧元的做法严重影响了玩

家的购买欲望，初代Xbox在美国火爆，日本与欧洲疲软无力乃至毫无存在感的现象也成为了Xbox品牌延续至今的市场分布特色。

网线传递希望

Xbox发售的第一年，微软在不停地为仓促的项目上马、软硬件设计和市场营销交着学费，高昂的硬件成本与近乎于恶意倾销的低廉价格带来的是无尽的亏损无底洞，到2002年11月，Xbox发售一年之际，其销量只有不到600万台，距离集团900万的首年销量相去甚远，此时微软手中只剩下一张王牌，那就是Xbox尚未被发掘的网络潜能。雷蒙德园区强大的软硬件研发团队开动起来，要在在线游戏领域为Xbox打造一个秘密武器，这次军备研发的成果，便是Xbox Live。

放弃拨号调制解调器，直接配备宽带网卡的决定，让Xbox早早就具备了宽带网络支持下进行多人对战的硬件能力，标配8GB硬盘则保证了下载内容和游戏补丁的存放，不像PS2那样为了降低成本和体积，将网络设备拆开单卖，薄版PS2无法使用硬盘也让下载内容在PS2上成为了泡影。

但直接为Xbox配备宽带连接端口是一次赌博，1999年时即便在美国，拨号网络也仍然占据着绝对的主流，但阿拉德认为，游戏娱乐的未来将寄托在宽带网络上，只有先人一步，为更大的互联网带宽做好准备，微软与Xbox才能未来先声夺人。他曾与人打过一个赌，如果在1999年末阿拉德不能说服盖茨同意为Xbox配备宽带网络接口，就要输掉1000美元。阿拉德输掉了钱，但他最终在网络问题上说服了比尔·盖茨，而在几年前，在Windows的网络支持问题上说服盖茨的，也正是阿拉德。

Xbox Live服务最初定名为Xbox Online，微软为此建立了一支专门负责Xbox网络服务开发的团队，这支团队的商业部门走访了全美几大宽带运营商，向他们宣传Xbox Live的前景，这与网络运营商想要加快宽带网络推广的意图一拍即合，这在基础上解决了Xbox Live运行的根基，为这项服务未来十余年的迅猛发展打下了基业。

阿拉德为Xbox Live设计了一个用于交换玩家通信数据的根服务器组，而连接到Xbox Live的所有玩家需要有一个身份标识，名称的存在带来了身份的意义，身份的存在自然而然地催生了社交，这个身份标识就是著名的Xbox Live Gamertag。在那个Facebook与Twitter都还不存在的年代，Xbox Live将成为全球用户数最多，使用也最广泛的社交网络。Xbox Live的身份标识设定在后来也将被PSN、Steam、Nintendo Network等众多厂商的游戏联机服务效仿。

Xbox Live团队将自己的产品定义为“数字时代的迪斯尼乐园”，即高质量高可靠性的游戏娱乐服务，团队从包括路由器在内的底层开始，与各个厂商密切合作，确保Xbox Live的服务不会因为这些不可预测的因素出现问题；他们与微软集团内部的企业服务器部门合作，为Xbox Live建立了一整套的服务器架构，通讯、对战、玩家信息都将由这个服务器中心处理和储存，Xbox团队的成员大多都是忠实的PC玩家，他们深知早年PC游戏的联机体验受破碎化的用户身份制度和泛滥的作弊影响严重，Xbox Live的统一用户身份和微软提供的企业级加密安全制度将从根本上解决这两个症结。

2002年11月15日，微软正式启动了Xbox Live，在好莱坞，微软给了Xbox Live堪比整整一年前主机首发的待遇，萨缪尔·杰克逊等好莱坞明星亲临现场通过Xbox Live对战



Xbox Live是今日微软游戏部门的核心业务



来到Xbox Live启动仪式的好莱坞明星里包括后来因《绝命毒师》大红大紫的艾伦·保罗，他也曾为Xbox One拍摄电视广告



Xbox Live的数字分发能力直接催生了独立游戏的第一份生存土壤：Xbox Live Arcade


XSN工作室开发的最后一款NFL游戏《NFL狂热2004》



《光环2》是Xbox Live发展壮大的最大功臣，也是Bungie和“光环”系列载入史册的一作


《光环2》的多人对战被认为是系列综合水平最高的，今年的《士官长合集》也将使用2代的多人对战体系作为基础


坂垣伴信监督的《忍者龙剑传》因其极高的难度和爽快的战斗被认为是初代Xbox上最优秀的动作游戏



范·迪塞尔亲自监制并配音的《星际传奇：逃离屠夫湾》作为Xbox末代游戏，画面极为惊人，光影效果堪比次世代大作

《NBA 2K》等游戏，Xbox Live迅速成为了微软游戏事业部最闪耀的明星，这个现代互联网对战系统的先驱初出茅庐就已经羽翼渐丰。

唯一的问题来自于EA。EA为自家的体育游戏系列搭建了独立的对战服务器，他们自然不希望Xbox Live蚕食自有生态体系的市场份额，更不愿意让微软独揽玩家用户数据这样的重要信息，而EA作为全球第一大游戏发行商，其影响力是微软不可小视的。微软与EA的谈判旷日持久，但真正让EA做出投降决定的，还是Xbox Live蓬勃的生机与巨大的主流影响力，而EA自己的对战服务在网络能力孱弱的PS2上完全吃不开。2003年E3，EA宣布与微软达成合作，EA旗下的游戏将登录Xbox Live，微软方面付出的代价，则是旗下与EA直接竞争的XSN工作室的体育游戏系列在2004年后寿终正寝，XSN体育系列从未有过广泛的影响力和出色的销售业绩，对微软来说，相比之下已是无关痛痒。

壮士的暮年

Xbox是一台烧钱堆出来的短命主机，在一代传奇主机PS2的强大攻势之下，它从未有机会占得上风，但对财大气粗的微软来说，Xbox的成败并不重要，在这个陌生的市场留得一对脚印，扎下自己的根才是第一位的。

Xbox Live的上线固然成功，王牌游戏的缺乏却一直困扰着微软游戏部门，整个2003年，Xbox在软件领域毫无建树，让NGC仅仅依靠《马里奥赛车：双重冲刺》等第一方作品抢走了第二名的位置，众多日系大作的崩盘、延期乃至取消直接宣告了微软日本总部的死刑，而原定2003年圣诞档期登场的《光环2》的延期，更是导致了功勋元老艾德·弗莱斯因为与阿拉德的冲突而被架空并离开微软，前者从游戏开发者的角度，力争多给Bungie一年时间完善游戏，而后者作为并非游戏开发出身的掌控者，坚持要Bungie加大开发力度尽早发售游戏，尽管阿拉德最终妥协，同意《光环2》延期至2004年冬，但弗莱斯被架空权力并最终离开微软则是游戏事业部为此付出的沉重代价。

2004年，是Xbox作为主流游戏机生命的最后一年，但在暮年，这位壮士终于展现出了强大的实力，《忍者龙剑传》《星际传奇：逃离屠夫湾》《光环2》的登场，加上主机降价至149美元的利好消息推动Xbox的销售开始一路狂飙，《光环2》在年末的发售更是让Xbox部门在这台主机的寿命内第一次也是唯一一次实现季度盈利，微软为《光环2》进行的铺天盖地的全面广告营销也成为了现代游戏工业市场营销的典型案例，为后来众多的顶级大作所效仿。而《光环2》的表现也并未让人失望，在初代《光环》错失Xbox Live之后，Bungie为2代设计了一套完善的多人联机对战系统，游戏的极高品质让全球玩家为之疯狂，大量玩家购入Xbox并为Live付费，只为体验《光环2》的网战，“光环”系列就此封神为主机FPS第一品牌，也让Xbox Live真正成为了一种世界性的游戏文化现象。

后继机种Xbox 360发售之后，Xbox在北美与欧洲的销售情况仍然相当不错，第三方发行商对Xbox便利的开发和优秀的网络对战功能念念不忘，一直没有放弃支持，直到2007至2008年在这两个区域先后宣布停止出货，而在一年前，Xbox就黯然退出了日本市场。Xbox的最终销量定格在了超过2400万台，销量最高的游戏则是售出了超过800万份的《光环2》，就是说，每3个Xbox拥有者中，就有一个玩家购买了《光环2》。2010年4月15日，Xbox的Live对战服务宣布终止。

再玩一轮

微软在字面和账面上都输掉了进入主机游戏市场的第一战，PS2在2012年正式停产时销量是惊人的1.55亿台，销量最高的游戏是售出了近2100万份的《横行霸道：圣安地列斯》，而微软家庭娱乐事业群在4年内净亏40亿美元，这其中有37亿美元来自Xbox。微软如果要赢下新世代，就不能再像Xbox那样落后索尼足足20个月，这次他们必须先声夺人。

Xbox的技术研发过程极为短暂，研发团队只得选用现有的元器件和技术来组成硬件，核心技术并不在自己手里，NVIDIA在商业上的强硬态度以及对整机制造的经验不足更加重了Xbox的成本负担，平均下来，每售出一台Xbox，微软的损失是168美元，远高于150美元的预估。在新主机上，微软必须在相当程度上掌握硬件设计的核心技术，并使用成本更低的定制元件，否则再这样下去，游戏事业部门乃至整个微软都是在自掘坟墓。

但从好的一面来说，微软用这40亿美元建立起了一个品牌，一个在过去需要十年建立起来的品牌以及生态系统，直接挑战任天堂、索尼和世嘉这样的日本游戏业巨头则赢得了游戏开发者的心。

对手的馈赠

2001年3月，初代Xbox尚未面世，索尼就宣布下一代PlayStation主机将使用与IBM和东芝合作开发的Cell处理器，这将是一款拥有强大并行处理能力的CPU。尽管上世纪90年代，苹果、摩托罗拉与IBM联手利用PowerPC架构阻击Intel的尝试失败了，但IBM把PowerPC的架构保留了下来，将它用在游戏主机、服务器乃至东芝的智能电视上，在自己的初代产品尚未走出襁褓之时，微软的硬件工程师们就要开始工作了，只是这一次，他们至少将拥有两年的时间。

Xbox的硬件设计团队开始为新一代主机设计核心芯片，代号为Trinity，随后更名为Xenon。地理上的优势让微软有足够多的机会与同在硅谷的各大半导体设计与制造企业互通有无，正是这一点，让他们幸运地捡到了一份大礼，而这份大礼在某种程度上来自他们的对手：索尼。

PS2的“情感引擎”已经达到了索尼自有半导体技术的极限，在PS3的早期规划中，SCE的工程师们曾试图将16块“情感引擎”并联，结果可想而知，索尼随即放弃了独立设计制造PS3硬件的想法，转向IBM寻求一块基于PowerPC架构的处理器，这便有了上述的Cell。但索尼在与IBM的谈判中犯下了一个巨大的错误：IBM将为索尼提供一套PowerPC架构的处理器，但其中的核心技术完全归IBM所有，IBM可以将这套核心技术用在其他用途，卖给其他厂商。

IBM将这个核心的设计转身卖给了微软。

从法律和市场的角度上说，IBM的这种行为具有极大的风险，但微软开出的价码是IBM无法拒绝的，而与市面上所有的游戏主机制造商合作则对IBM来说也是一种胜利，他们成功地将Intel挡在了游戏主机这个巨大的市场之外（任天堂第七世代主机Wii的CPU，代号“百老汇”，同样也是



让索尼拿到Rockstar巨作《横行霸道Ⅲ》及后续两部资料片的主机独占是微软的一大失误



Cell是PS3的核心技术，被认为是SCE接下来数年的硬件中坚，索尼对其实力极具自信



IBM包办了第七世代三台电视游戏主机的CPU设计与制造工作



Xbox 360的处理核心，“Xenon”CPU的真身

IBM提供的）。

新一代Xbox（最终定名为Xbox 360）的设计团队对IBM提供的CPU核心进行了相当多的改动，在架构上与Cell存在着本质的不同，微软很清楚，如果Cell最终按照计划中的多核心架构成型，对开发者来说将是一场灾难，他们希望自己的CPU的开发难度能尽可能地低，同时他们不再刻意追求“纸面运算能力”，而将重心放在了“有效运算能力”上，尽可能地降低开发者的学习成本，这一决策在日后被证明是无价的，Xbox 360延续了初代Xbox易于开发的优势。

IBM的工程师们只用了11个月就完成了普遍认为需要两年才能做完的芯片设计工作，这要“归功”于早早完成的Cell的设计进程，IBM将大量原本用于Cell的技术直接照搬到了代号“Waternoose”的Xenon上，索尼为Cell付出的巨资到头来竟为对手做了嫁衣裳。

初具锋芒

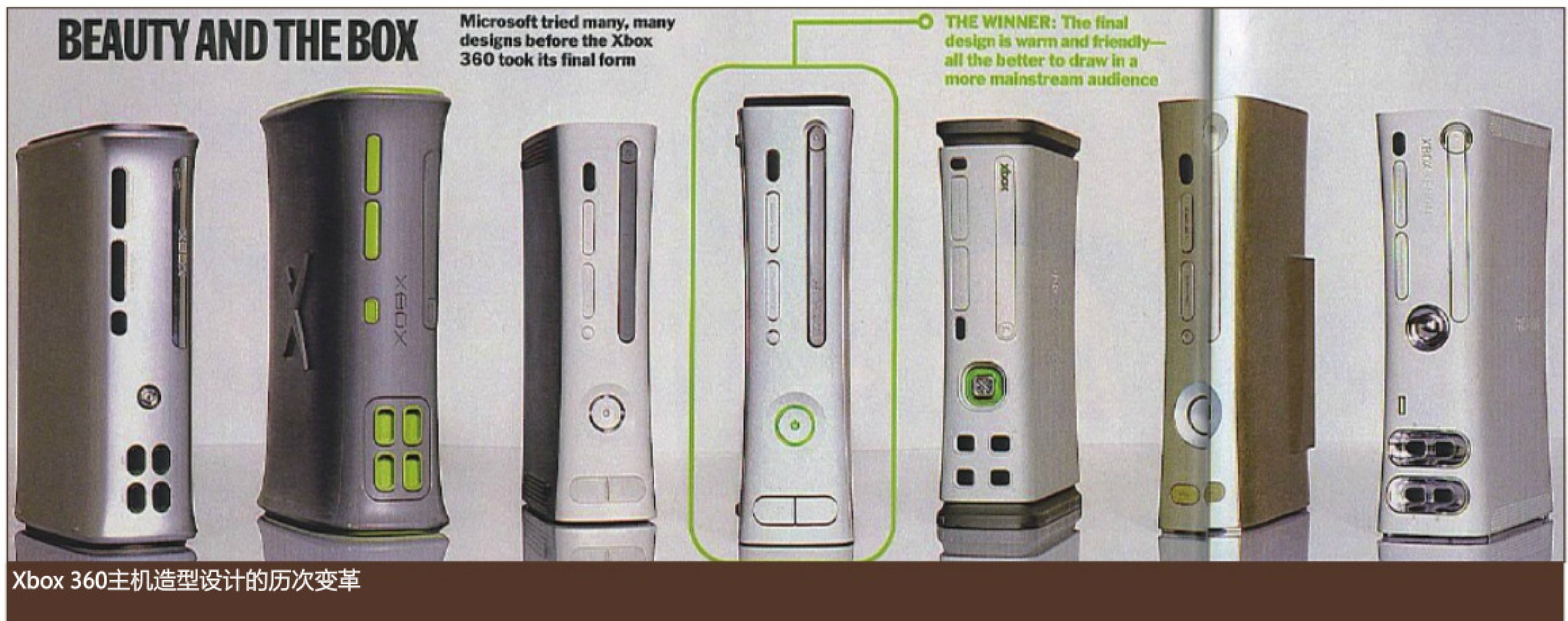
Xbox 360的研发过程吸取了初代Xbox的众多教训，全新研发的硬件技术让微软可以控制主机的整体成本，从硬件销售上扭亏为盈不再是一个梦想，此前与微软联手推出首款DirectX 9显卡的ATI在2003年夏天签下一份条件极为苛刻的协议，成为Xbox 360的显卡供应商，协议中写明，微软在未来有权利寻找第三方制造显卡并将其与Xenon CPU融合进一块芯片，这是其它厂商所不能接受的，尤其是在Xbox时期就芯片单颗价格与微软渐生嫌隙的NVIDIA，后者刚刚被ATI的9000系列显卡揍了个满头包，对与ATI在DirectX 9上关系极为密切的微软更是看不过去，很自然地接受了正急于寻找PS3显卡供应商的索尼的橄榄枝，为PS3提供图形解决方案。

另一个重要的硬件规范则是内存，微软起初为Xbox 360设计了256MB的内存，但作为追求技术的游戏与引擎开发商，Epic Games对微软的这个决定极为不满，Epic的技术核心蒂姆·斯维尼经过长期与微软的交涉，成功劝服Xbox 360设计团队将主机的内存扩大为512MB内存显存公用的架构，这让微软额外付出了近10亿美元的设计与制造成本，但也成为了Xbox 360硬件设计上最重要的决定之一。

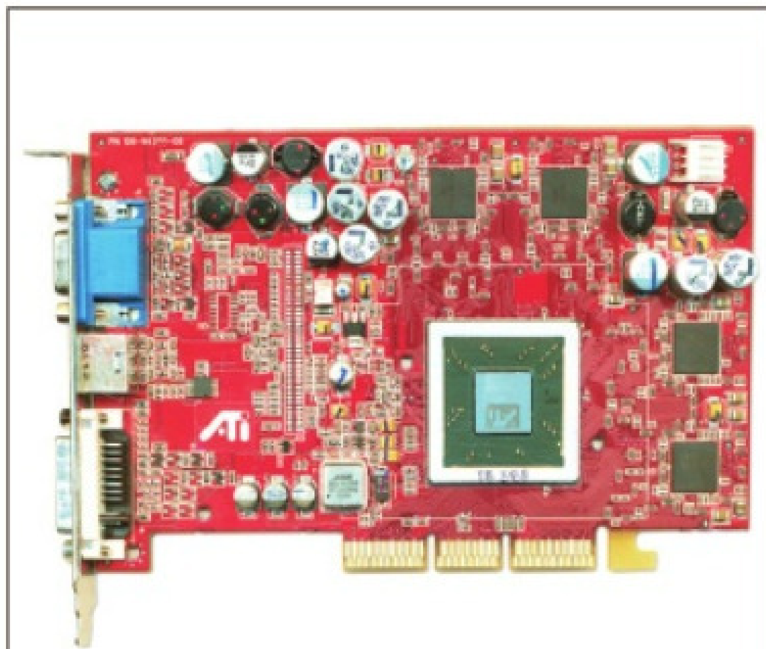
初代Xbox的体积庞大，不仅仅是因为功耗高发热大的CPU与显卡所需的散热空间，还因为微软将电源供应模块做到了主机机身内，这让Xbox的整机体积迅速膨胀，从世嘉美国分部加盟微软的彼得·摩尔曾开玩笑说初代Xbox“比很多日本家庭的门还要宽，根本过不去”，这教会了微软工业设计的重要性。微软找到著名设计企业Astro Studios制作Xbox 360的造型，后者与日本设计工作室赫斯设计实验室（Hers Experimental Design Laboratory）合作完成了我们如今所熟知的流线型边角的Xbox 360的造型，一举在微软内部的审核中夺魁，相比傻大黑粗看起来像要爆炸的Xbox，Xbox 360的设计极具现代感与家电感，全新设计的无线手柄相比“公爵”也是一个巨大的进步，不论是欧美还是亚洲玩家都对Xbox 360手柄极佳的重量与操控感赞不绝口。

在核心硬件方面，IBM于2004年9月完成了Xenon CPU的设计工作，同期完成的还有PS3所使用的Cell，但Cell对索尼的游戏设计者们来说，正如微软所预测的那样，成为了一场灾难，全新的复杂架构让习惯了PS2的日本开发者们无所适从，市面上也没有类似的CPU可供参考。而另一面，微软却因为更简洁的三核心CPU设计获得了巨大的优势：Xenon的架构与苹果Mac上使用的IBM PowerPC CPU极为相似，他们可以在Mac上开始游戏的初期设计和SDK的开发工作，实际上，2005年的E3上Xbox 360首次展出时就使用了Power Mac G5作为展示机。微软强大的软件设计能力迅速地为开发者们准备好了基于DirectX 9.0的开发套件，全新的浮点运算和高级着色语言带来的是无可比拟的图形运算精度和开发便利，从Xbox的x86架构转移到PowerPC并没有很多开发者想像的那么困难。

但ATI在显卡的研发上遇到了问题，他们需要在2004年秋季前制造出雏形，这样才有可能赶上原定于2005年夏季开始的制造工作，而微软的目标仍是在北美、欧洲与日本这三个市场同步发售，这意味着在2005年冬的预计发售日前，微软需要准备至少300万台的Xbox 360库存。ATI的显卡芯片雏形直到2004年11月才出厂，比IBM的CPU足足晚了



Xbox 360主机造型设计的历次变革


ATI推出了第一款DirectX 9显卡Radeon 9700，整个9系列显卡的巨大成功蚕食了NVIDIA相当多的市场份额


Xbox 360手柄的进步使它成为了游戏手柄的事实设计标准


相比初代Xbox，Xbox 360的造型要圆滑讨喜得多

3个月之久，赶工迫在眉睫，而赶工往往意味着不可预知的危险。直到2005年的7月，ATI才全部完成代号Xenos的显卡设计工作并开始制造，此时Xbox 360的生产线早已是嗷嗷待哺了。

ATI和微软没有想到，匆忙问世的Xenos险些成为Xbox 360的阿克琉斯之踵。

“三红”

Xbox 360于2005年11月22日盛大发布，《使命召唤2》成为了首发游戏中的最大热门，《极品飞车：最高通缉》《哥谭世界赛车3》等游戏也都收到了极高的评价。微软在北美上市的第一个星期卖出了超过30万台Xbox 360，2006年1月，Xbox 360的全球销量突破了150万台，在供货紧张的大环境下，这个成绩是值得骄傲的。

在Xbox 360主机的正面，圆形的电源开关周围有一圈绿色的LED灯，它们会在开机时循环闪动，并以四个象限的位置表明玩家手柄的编号与激活状况，这一圈环却变成了所有Xbox 360玩家最大的噩梦，这便是著名的“三红”事件。2006年起，有大量的Xbox 360玩家报告称他们的主机在大量发热后彻底停止工作，电源开关旁LED灯的第一、第三和第四象限组成了一个红色的圆，也就是所谓的“三红”，被欧美玩家称为“红色死亡之环”（Red Ring of Death，RRoD），而出现三红的玩家数以百万计，有报告称初版Xbox 360有近15%会在一年内因过热等原因三红报废，微软不得不紧急宣布为三红的主机提供免费换货服务，这给Xbox团队带来了巨大的心理压力、名誉伤害和经济损失。

在Xbox 360的预生产阶段，就有工程师指出主机的硬件设计存在严重的缺陷，将不可避免地带来可靠性的问题，生产线上的Xbox 360样机的故障率甚至一度高达68%，而上市心切的微软高层无视了工程设计人员的警告，一意孤行地将Xbox 360在2005年冬推向了市场。究其原因，三红的根源正是来自设计并不成熟的初版Xenos显示芯片。初代Xbox 360的显卡是以BGA封装独立焊接在主板上的，但封装和焊接结构并不稳固，在高热的情况下，不均匀受热的封装结构会因为两侧受力不均而解体，导致显卡芯片脱焊，直接引发三红和主机的报废。大量三红主机的退回和换新让微软付出了超过10亿美元的代价，相比一般消费电子产品不到2%以下的期望故障率，三红给微软带来的声誉损失是巨大的。索尼因为NVIDIA的RSX显卡芯片以及蓝光光驱的供货不足，将PS3推迟到了2006年末上市，这给了微软整整一年的起跑优势，但设计制造上的错误极大地削弱了这来之不易的领先。

新王登基？

但微软仍然在与索尼的第二次对决中处于领先，PS3的整体设计在很长的一段时间内都被开发者认为难以驾驭，效率低下，其实际机能也远远不如索尼之前宣传的那么强大。Xbox 360与PS3的机能孰优孰劣一直以来都是热议的话题，实际上来说，Cell的理论运算能力要强于Xenon的三核心Power PC，但一个主核心+7个不具备内存操作能力的协处理器的奇特架构让大部分开发者难以发挥其全部的运算实力，而Xbox 360无需特殊对待就能完整发挥其三个并行核心带来的优秀多线程能力。在显卡方面，NVIDIA为PS3准备的RSX性能相当低下，仅仅相当于当年的中端显卡7600GT，相比之下Xbox 360的Xenos是一块划时代的


“三红”成了无数早期型号Xbox 360拥有者的梦魇，厄运随时可能降临在你的Xenon主板上


43 初版Xbox 360的Xenon主板，散热相当地不靠谱


44代号Opus的第一款65nm GPU主板，只在三红主机的维修中使用，和后来发售的单65型号Falcon主板并不相同

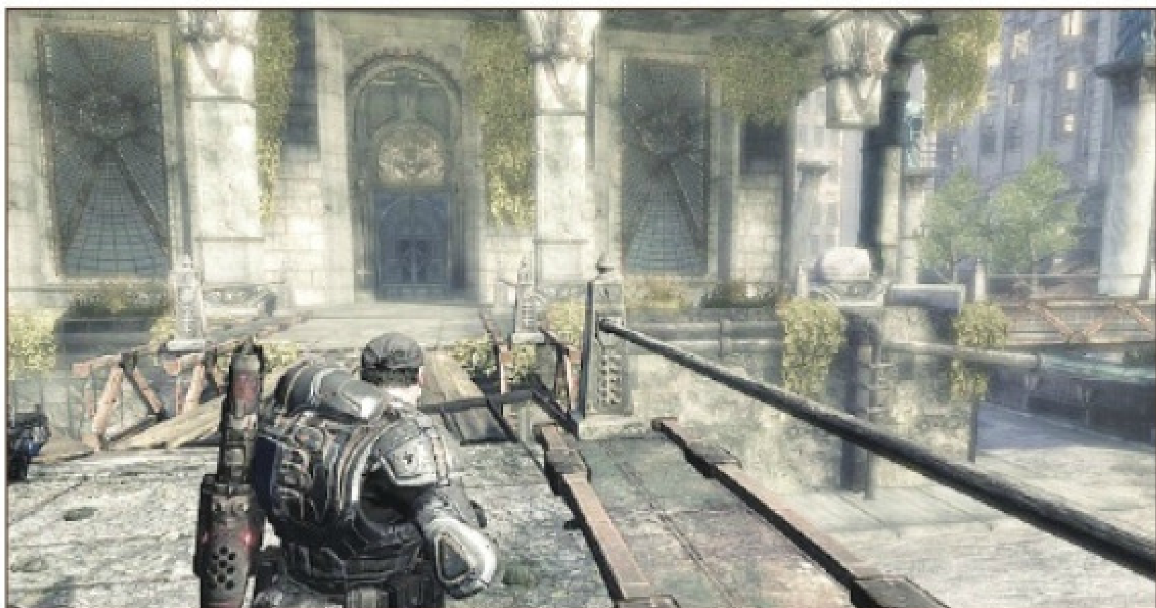

初版PS3的体积也相当巨大，同样存在着“黄灯”这个耐用度问题，只不过没有三红那样普遍


在末期，由于第一方工作室对Cell性能的深入掌握，PS3也终于出现了《最后生还者》这样画面极为优秀的作品

GPU，它是第一块具备（部分）统一渲染能力的GPU，其理论和实际性能都如同初代Xbox的NV2A一样，超越了2005年末时的所有PC显卡，Xbox 360能够轻松实现大量DirectX 9乃至DirectX 9.0c级别的特效，加之微软优秀的开发套件，Xbox 360的第一方与第三方游戏的画面和运行效率在很长时间内都凌驾于PS3之上，直到2010年后索尼极大优化了PS3的开发套件，才改善了第三方开发困难的问题，随着Quantic Dream、Naughty Dog等第一方开发商对PS3架构的熟练掌握，通过汇编等极端手段深挖Cell的浮点运算能力，才让《神秘海域3》《最后生还者》《超凡双生》等第一方大作呈现了超越Xbox 360第一方游戏的优秀画面。

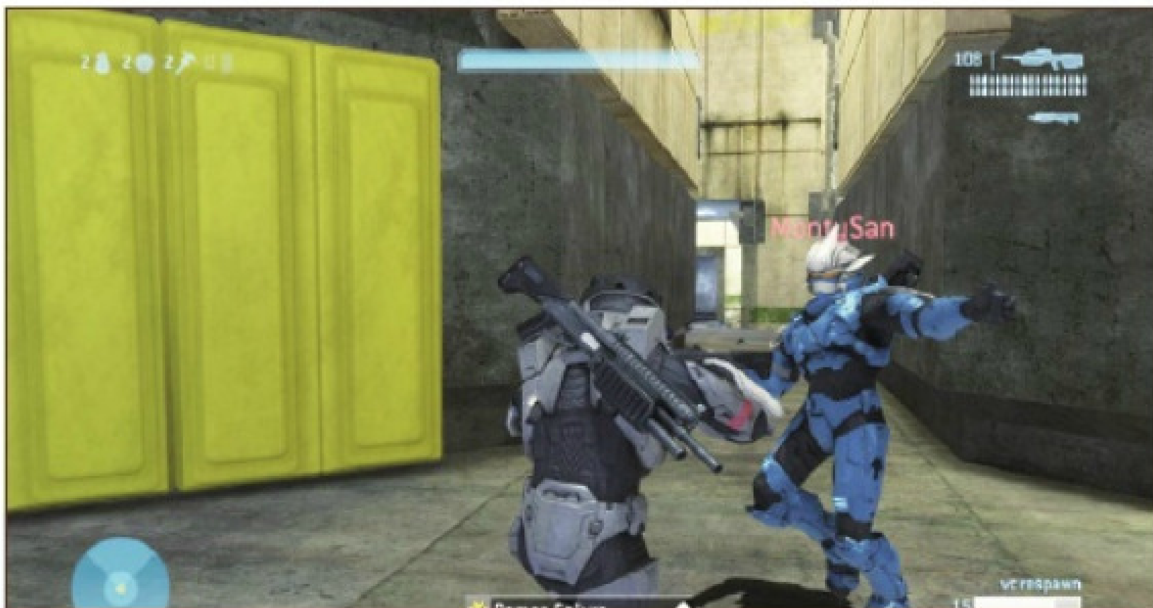
2006年末，Epic Games为Xbox 360量身打造的射击游戏巨作《战争机器》发售，强大的画面、流畅的掩体射击机制与酣畅淋漓的演出表现立即征服了Xbox 360玩家，在Bungie的《光环3》还要一年才能上市的情况下，《战争机器》成为了Xbox 360的抗鼎大作。而第二年9月《光环3》的降世彻底引爆了玩家等待的热情，仅在北美，《光环3》在24小时内就制造了1.7亿美元的销售额，打破了前作《光环2》保持的娱乐产品销售记录，在一周更是内狂卖300万套，《光环3》的网战迅速成为了Xbox Live上排名第一的游戏，挤掉了《光环2》，这也在一个侧面印证了后者的网络对战的热度之高。

微软掌控核心硬件技术的优势也使得他们可以随着技术的发展不断改进Xbox 360的制造工艺，从最早的CPU与显卡分离封装，90nm工艺的〝Xenon〞，到加强CPU散热的Zephyr，随后引入65nm制造工艺的Falcon（单65）和Jasper（双65）主板基本杜绝了三红问题，2010年发售的Slim缩小版机型采用了全新的折线设计，制造工艺也进一步进化为45nm一体封装，代号为Trinity的新款主板极大降低了噪音和发热，也彻底消灭了三红。2010年微软还发布了此前代号〝Natal〞的体感部件Kinect，以无需外设即可实现体感操作为卖点，但受限于运算机能，较高的延迟使得它的实际应用相当有限，直到后续机种配备的二代Kinect才真正具备了较强的实用性。


初代《战争机器》的画面让所有玩家为之惊叹，战斗更是爽快度爆棚


《战争机器》的主创克里夫·布列津斯基也因本作一炮而红


《光环3》的战役赶工痕迹明显，引发了一些玩家的不满


本作的多人模式保持了2代的高水准，发售之后立刻攀升到了Xbox Live热度第一


2010年公布的新款Xbox 360 Slim采用了新的折线工业设计和镜面外观


Xbox 360的Kinect受限于机能，效果相当有限，延迟明显


此前一直属于PS平台的"皇牌空战"系列新作突然独占Xbox 360还引发了系列玩家群体的一些不满


坂垣伴信对微软相当够义气，《死或生4》仍然是Xbox 360独占

在Xbox 360鼎盛的生命期间，微软的第一方工作室和合作第三方为玩家们贡献出了"战争机器""光环""除暴战警""极限竞速""心灵杀手""神鬼寓言"等一系列独占大作，在第三方领域凭借更优秀的画面表现，Xbox 360始终对PS3占有明显的优势，微软与EA和动视等大型发行商签下《FIFA》《使命召唤》《战地》等第三方大作的DLC优先权，吸引了众多玩家在购买这些多平台游戏时选择了Xbox 360，在北美Xbox 360对PS3形成了绝对的统治表现，但只有一个地区获胜是不能打赢一场全球的战争的，微软在欧洲和日本遭到了索尼的强力反击。欧洲是索尼历来的海外第一主场，欧洲用户对索尼电子产品和PlayStation品牌的忠诚度加上初代Xbox在欧洲不佳的口碑，让索尼在这里拉近了与Xbox 360的差距，而在索尼的主场日本，Xbox 360未能挽回初代Xbox的负面形象，日本本土开发商对微软的支持极为有限，只有Namco在Xbox 360上推出了独占作品《皇牌空战6：解放的战火》，加上对微软一直青睐有加的坂垣伴信为Xbox 360继续开发了独占的《死或生4》与《忍者龙剑传Ⅱ》。

但第七世代的胜利者既不是微软，也不是索尼，而是在N64和NGC两次受挫后卧薪尝胆的任天堂，Wii凭借划时代的高精度实用体感操作，吸引了大量非核心玩家加入任天堂的主机阵营，简洁明快适合全家娱乐的Wii对此前并不了解主机游戏的人群的吸引力是巨大的，任天堂以超过一亿台Wii的傲人销量领跑这场主机大战，而微软和索尼为第二名的位置厮杀得难解难分，索尼依靠后期逐渐丰富的第一方独占阵容和欧洲日本市场的优势弥补了前期的差距，与微软一起以8500万台的成绩冲线，对于仅仅推出了第二台主机的微软来说，这个成绩是值得骄傲的，而Xbox Live在360世代的迅猛发展为集团带来了每年超过十亿美元的收入，Xbox部门从比尔·盖茨的一次豪赌，变成了微软庞大集团中的一颗明珠。IGN曾将Xbox 360列为游戏史上最伟大主机的第六名，尽管它并不是第七世代的销量王者，但它让数字发行和网络联机在主机上成为现实，极大影响了包括Steam和PlayStation Network在内的游戏平台的设计和架构，十年前阿拉德、弗莱斯、鲍尔默与盖茨做出的一系列决定，终于修得正果。

下一代

2010年，微软曾称Xbox 360的生命周期已经超过一半，这意味着全新一代的Xbox主机也应该被提上开发日程了。通过2011到2012年间泄露出的各种消息和真伪难辨的设计文档，"Durango"这个代号浮出水面，微软再一次更换了核心硬件的供应商，新Xbox将使用AMD的全套解决方案，包括8核心代号"Jaguar"的处理器和AMD的图形芯片。2013年5月21日，微软正式宣布新一代Xbox主机：Xbox One。

微软将Xbox One视为全新时代的一体化数字娱乐终端，因此在发布会上大谈Xbox One与电视运营商的联动能

力和多媒体内容服务，对玩家最关心的游戏阵容与硬件机能几乎闭口不谈，这引起了玩家和媒体的普遍不满，而在E3展前和期间，对于传闻中的Xbox One数字版权保护机制等问题，以Xbox部门主管唐·马崔克为首的一众主管语焉不详，各方面的情报显示Xbox One将会有强制在线和锁定游戏拥有权的版权保护机制，也从源头上锁死了二手游戏交易，这进一步引发了玩家的强烈不满和媒体的口诛笔伐，如此失败的PR攻势也给了索尼足够的舆论炮弹，他们在E3发布会上针对二手游戏和在线验证等方面直接讽刺微软，也赢得了玩家和媒体的一致好评，399美元的售价也比499美元的Xbox One低了整整100美元，微软在E3展后只得宣布撤回在线验证和游戏内容账号绑定等规定，回归更传统的游戏分发和版权保护机制，Xbox One在与早3个月公开的PS4的第一仗中就败下阵来。

2013年11月末，Xbox One与PS4相隔一周先后在全球范围内发售，上市之后，拆解与硬件分析的结果表明，这一次微软在硬件上的选择要保守得多，Xbox One和PS4的CPU大体相同，都是AMD提供的8核心Jaguar，但Xbox One的显卡仅相当于HD7790级别，相比之下PS4的显卡尽管也不算强大，规格上则介于7850与7870之间，较之Xbox One要强一些；而最大的区别在于内存，Xbox One采用了较为保守的8GB DDR3共用内存/显存+32MB ESRAM的结构，与Xbox 360采用的512MB内存+10MB EDRAM高速缓存的结构相似，而索尼则不惜血本为PS4配备了成本高昂的8GB GDDR5高速内存，差距可见一斑。

这种硬件性能上的差距直接体现在了游戏的实际运行表现上，Xbox One的首发大作中仅有《极限竞速5》实现了1080p分辨率60帧的表现，但实际画面并不出色，第三方独占大作《崛起：罗马之子》素质平平，分辨率为900p，而《丧尸围城3》更是只有720p30fps的上世代水平，让人大感失望，而索尼方面《杀戮地带：暗影低垂》《纳克》《光线战机》（Resogun）都实现了1080p的优秀画面，并且在第三方跨平台游戏中PS4始终保持着对Xbox One的画面优势，这吸引了众多玩家纷纷购买PS4，不仅为索尼在PS3末期积累的第一方作品的声誉，也为画面更佳的第三方作品，上世代的景象在这里重演，只不过角色颠倒了过来，两台主机发售至今，PS4在北美市场都一直紧紧压制着Xbox One，微软在今年初宣布取消Kinect体感装置的同捆，推出售价399美元的标准版Xbox One与索尼竞争，这才缓解了在主场的巨大劣势，但在索尼的传统优势战场欧洲和日本，Xbox One仍然后续乏力。

当然，这个世代的主机战争才进入第一年，索尼在Gamescom上宣布PS4出货已经超过1000万，是史上最快达到1000万台装机量的主机，而今年9月，微软将在更多的欧洲与亚洲国家发售Xbox One，下半年将有《极限竞速：地平线2》《光环：士官长合集》《日落过载》等第一方大作登场，6月的新版开发套件中原本由Kinect预留的10% GPU资源也被释放给了开发者，Xbox One的路仍然很长，与索尼和任天堂的次世代之战，才刚刚上路。



Xbox One将于9月23日来到中国，14年后，中国也有行货主机了


One意为“一体”，微软希望Xbox One成为下个十年客厅的一体化娱乐中心



Xbox One发布会上微软大谈电视、媒体等功能而对游戏一笔带过引发了相当多的质疑之声



在一系列糟糕的PR事件之后，Xbox部门主管唐·马崔克离开了微软



新上任的Xbox部门主管是负责微软全球游戏工作室运营的菲尔斯宾塞，他的到来让Xbox部门的公众形象大为改观



随着《极限竞速：地平线2》等第一方大作下半年的问世，Xbox One将开始吹响反攻的号角

REVIEW

评论



P120

勇敢的心

这个游戏并不是个1914版的《使命召唤》射击游戏，而更像是1914版的《地狱边境》式横版解谜游戏。你并不是操控着无敌的某某大兵冲锋陷阵攻城杀敌，而是扮演着一个个被卷入战争中的脆弱生命，在人间地狱中寻找人性。

■天津 半神巫妖

"次世代"复古RPG

我必须得承认，这是一个奇怪的标题，因为次世代与复古似乎是一对反义词，但笔者确实找不出更为适合形容《神界：原罪》的词汇。在这个炎热的夏天，在若干火爆大作的轮番轰炸中，《原罪》就好比一杯清凉的饮料从天而降，瞬间让我这个老玩家静下心来投入进去。



■《原罪》的剧情紧接一代，转型失败的二代被无视了

神界：原罪
Divinity: Original Sin
类型
角色扮演
制作
Larian Studios
发行
Larian Studios
发售日
2014.6.30

它将属于上世纪90年代的复古元素与次世代游戏的若干创新结合起来，硬是在游戏中近乎完美地再现了《博德之门》的恢弘、《辐射》的系统、《无冬之夜》的视角与背包（这里近乎贬义）甚至《上古卷轴》的捏人；同时，也在游戏中勾勒出来未来角色扮演游戏应有的样子，若干创新即便是还未发售的《龙腾世纪：审判》也未曾涉及。当然，它只是《原罪》，只是一款经历了二代不成功转型后，力求证明自己是《神界》的正统续作的系列三代游戏，但经过这一代，它完全可以骄傲地将自己的名号与这些经典大作相提并论。

新与旧的水火交融

在我看来，对于欧美RPG来说，2006年是一个明显的分界线，在它之前是所谓的复古RPG时期，而以后则是新时代。之所以把2006年当做分界，是因为这一年同时有两款欧美RPG大作问世，其一是《上古卷轴4：湮灭》，其二则是《无冬之夜2》。最终的结果大家都很清楚了："上古卷轴"系列凭借4代的无比辉煌登上了自己的巅峰，并从此开启了一个RPG新时代；而黑曜石的《无冬之夜2》作为以龙与地下城为规则的传统RPG，却备受玩家批评，并一举葬送了龙与地下城CRPG这一原本的金字招牌，将传统RPG的时代终结。但最有意思的，却是这两款游戏分别都在向着原本不属于自己的方向迈进，从而改变了时代。

为什么这么说？因为欧美传统RPG最注重的，其实是世界的塑造。在传统RPG的制作人眼中，系统、人物、故事也许都很重要，但最重要的，则是给玩家一个无比真实且互动性极强的世界，然后让玩家自由发挥自己的人性。这原本是传统RPG的特点，但《无冬之夜2》却丢掉了它，拾起了玩家自制冒险模组、人物卡Build不放，从而惨遭失败；而《上古卷轴Ⅳ》则因为学习了传统RPG的优点，在世界塑造上下了大功夫，从而一举成功。

这也正是《原罪》所拥有的第一个次世代的复古元素，那就是完美再现了老派RPG对世界的塑造，

这种塑造不仅仅是多摆放几个木桶，多放进一些书籍那么简单，而是学习了《辐射》，力拼互动性。《原罪》由于采取了传统45度上帝视角，因此在建模上不需要和《上古卷轴》这种第一人称、《龙腾世纪》这种第三人称视角比拼精度，因此制作方才能在广阔的世界上多放一些东西，以及加入了本作最大的亮点——元素互动系统。在这方面，《原罪》正好印证了本文的标题，也就是次世代与复古相结合：玩家不但可以和在《辐射》和《辐射2》中一样四处点击有意思的东西，甚至还可以通过左键拖曳将物品移动甚至用来作战。

更加次世代的，则是元素互动这一系统，《原罪》的魔法系统并不复杂，魔法数量也无法与传统龙与地下城规则的游戏相比，仅仅是若干等级的地水风火元素魔法。但就是这几样元素魔法，却带来了本作战斗中最大的乐趣所在，玩家可以通过魔法影响地形，从而打击敌人：比如几个敌人站在水中，那么玩家可以对着水面实战闪电术，从而形成导电；又比如敌人的火球术击中了自己，点燃了身上的衣服，那么便可以施展造雨术熄灭它。这些真实的互动分为几个点：玩家自己、地表、空气、天气，玩家需要用不同的魔法影响才能全身而退。这也许就是游戏采取了回合制战斗方式的缘故吧，《博德之门》式的空格暂停都不能满足玩家的思考时间了，只有回合制才能让玩家精准的判断地形、选择魔法和战斗方式。

《原罪》的第二个次世代复古元素，则是游戏的系统。众所周知，在欧美RPG进入新时代以后，爽快的战斗逐渐成为了必需品，传统RPG中那些一个比一个复杂的系统被时代抛弃了。但是《原罪》却好好地玩了一把穿越，为我们大家提供了一个融合了《博德之门》《辐射》以及《上古卷轴》的次世代复古系统。首先我们倒着说，《原罪》拥有仿《上古卷轴》式的捏人系统，玩家可以自定义两个主角的发型、脸型、头像、声音、AI特性甚至内衣……虽然远不及《上古卷轴》捏人那样的自由，但玩家完全可以搭配出自己心目中的男女英雄。其次就是《博德之门》的职业系统，《原罪》提供了十多种职业，虽然不如DND系统那样规范，但战士、法师、女巫、秘术师、骑士、盗贼等职业完全满足了玩家的任何一种需求：喜欢单手剑的可以用战士、双手大剑的可以用骑士、喜欢控场的选择法师、侧重召唤的选择女巫。并且还支持自定义职业，玩家可以选择初始技能，搭配出自己心中的职业。玩家人物有力量、敏捷、智力、体质、速度和洞察六大属性，让我们这些老龙与地下城玩家非常有亲切感；视力、移动性、护甲、防御等级也几乎都是龙与地下城规则里的名词换了个称呼。第三，就是《辐射》的特技系统也被《原罪》整合了进来，老《辐射》玩家熟悉的那些特技，比如”活力小子“、”瘟神“等早就耳熟能详了，现在也都改头换面加入了《原罪》中。综合了这三点的系统，既有复古元素，又有次世代的自定义元素，在当今这个时代，实属难得。



《原罪》的第三个次世代复古元素，应该就是丰富的细节了，在《博德之门》系列、《辐射》等传统RPG中，大量的对话以及与NPC的互动是一大可玩之处，《原罪》汲取了这种玩法，游戏虽然有日志系统，但基本保持了和《博德之门》同样的短小精悍，只记载一些简单的任务进程，而游戏本身完全摈弃了《上古卷轴》式的任务指针——也就是说，游戏里没人告诉你哪里有任务、没人告诉你“北方洞穴”到底在哪儿、没人告诉你凶手是谁、没人告诉你“取得带有XX人气味的物品”要到哪里去找……更何况，《原罪》完美还原了传统RPG中所有人都可以攻击、杀死的设定，玩家一失手错过关键NPC是完全可能的。也许新时代的玩家会觉得这样的设计太过残酷也太不人性，但这就是复古的乐趣所在，给你一个真实的世界，完全不做限制地让你去探索，这种自由才是真正的自由。而之所以我们称呼其为次世代的复古元素，那是因为本作将新时代游戏的优点也吸收了进来，比如在大地图上作标签、城镇之间的传送门等等，更是用怪物等级这支看不见的手，将玩家的自由探索控制在一个合理的范围内，就是这些设计，让复古元素焕发了青春，让玩家可以静心欣赏它们的亮点，而不会有老古板的感觉。

瑕不掩瑜的“复古”

当然，《原罪》并非完美无缺，作为一款卖了16万套就让开发商激动不已的作品，它的格局肯定不如《猎魔人3》之类的游戏大。就拿本作的背包系统来说吧，几乎完美还原了“无冬之夜”系列那令人头疼的背包系统——所有物品胡乱摆放在界面与《无冬之夜2》一样的背包里，玩家买卖个东西要在几十甚至上百个图标上点来点去、拖来拖去，所有的链甲图标看起来几乎都是一样的，交易东西时甚至要自己把金币拖到交易栏里，然后划动指针定位多少钱，偏偏还没有加减……这些设计完全没有了次世代，而只剩下了复古，还是糟粕的那种复古。同伴系统则几乎是本作最大的空白，完全没有了复古RPG中深入的同伴背景故事、多样化的同伴任务以及恋爱情结，可以招募的队友也完全变成了佣兵式的，连几句台词都没有……这种设计既不复古，又不次世代——要知道《龙腾世纪：审判》最近半年来的宣传视频几乎全都是有关队友的。

作为一款获得了IGN高达9分好评的游戏，《神界：原罪》在这个夏天给了笔者一个真正可以静心投入的奇幻世界，虽然在我的内心里，依旧只是把它当做11月《龙腾世纪：审判》到来前的开胃菜——也许这就是复古游戏的悲壮之处，它们也许偶尔可以容光焕发地证明一下自己曾经的高贵血统，但不属于这个时代的标签却始终无法摘去……



左图 同时操作的两个主角完全可以自定义，两男两女、黑人头、蓝底金星内裤都有

左图 拉近了看，人物建模还算得上是上乘
右图 小细节很让人感动，有椅子就可以坐





右图 这种各个地点间的传送门明显不是传统RPG的风格





左图 游戏中到处充满了隐藏地点，并且没有任何提示

■北京 悲剧刺猬

战争与和平

一百年前的1914年6月28日，奥匈帝国皇太子在萨拉热窝被塞尔维亚青年刺杀。一个人的死亡是不幸的，而更不幸的是，这个人的死亡，又带来了千万人的死亡，也就是第一次世界大战。而《勇敢的心：世界大战》的故事，就发生在这一场夺走了千万人生命的谋杀中。

勇敢的心：世界大战
Valiant Hearts: The Great War
类型
冒险
制作
Ubisoft Montpellier
发行
Ubisoft
发售日
2014.6.25



■ 随着节奏躲避炮火，让我们一起摇摆起来！

考虑到这个游戏的俗套标题，以及一战爆发一百周年这个上市时间，我的第一反应以为这是一个让玩家在凡尔登架起机枪割草或者在索姆河开着坦克轧路的献礼游戏，最后应该有些经典大场面煽情桥段等着梅尔·吉布森的经典台词“Freedom！”出场。

好在，我的第一反应是错的。这个游戏并不是个1914版《使命召唤》射击游戏，而更像是1914版的《地狱边境》式横版解谜游戏。你并不是操控着无敌的某某大兵冲锋陷阵攻城杀敌，而是扮演着一个个被卷入战争中的脆弱生命，在人间地狱中寻找人性。

你所操控的角色并没有端着枪大杀四方，相反，作为一个战争游戏，玩家在整个游戏中却完全没有开一枪。一个挥铁锹的法国人，一个挥拳头的美国人，一个到处救人的比利时人，一个到处被人救的德国人——这就是你所扮演的角色。一个入赘到法国却被驱逐，然后又被德国抓了壮丁的德国青年；一个到法国千里寻父的比利时姑娘；一个为了报仇而自愿奔赴法国前线的美国壮汉；还有一个被法国政府强征，与自己的德国女婿在战场上相见的法国老人——这就是你所扮演的角色的故事。他们的命运被战争交织在了一起，讲述了一段爱与恨，生与死，战争与和平的古老故事。

一战题材虽然与冷战和二战相比十分冷门，但是要说起战争的残酷与无情，一战也许反而是最为适合的题材。二战中的同盟国士兵，至少是为了自由，为了民族解放，为了人类的未来而战；为了消灭纳粹，为了消灭军国主义，为了消灭世间的邪恶而死。可是一战中的士兵又是为何而战为何而死？他们甚至不是为了给死去的皇太子陪葬的，他的死根本不重要。奥匈帝国嚷嚷着说要找塞尔维亚寻仇，可是军队开到法国俄国比开到塞尔维亚还快；法国嚷嚷着说要保护塞尔维亚小伙伴，可是地球人都知道他是要找德国决战；意大利人一直以为自己要为了三国同盟而战，结果上头突然说要跟协约国混，于是整个国家的枪口就被拧了过来……为了这些虚伪和荒诞，千百万人被送上了战场，喂给了轰鸣的大炮和嘶吼的机枪。

在这样一场丑陋的战争中，没有对错，没有正邪，没有胜败。每一个被卷入的人都是孤独而无助

的，他们既要面对敌国军队的机枪，也要面对本国军官的手枪。你可能会被怜悯的敌国士兵拯救，也可能被本国政府以逃兵为名枪毙。玩家在游戏中，不光是亲历了从马恩河之战到凡尔登绞肉机等著名战役，经历了伊普尔的毒气和尼维尔攻势的兵变等悲惨时刻。更重要的是，玩家见证了无情战争中的死亡和拯救。

不光如此，制作组还与《第一次世界大战启示录》等历史媒体合作，在游戏里面加入与当前剧情相关的历史资料，并提供了相关的外部链接。虽说这不一定能让玩家真的去翻史书，但是却给游戏增加了可信度和厚重感，让人感觉到自己并不是在玩一个游戏，而是在亲历一场世界上曾经发生过的真实故事。

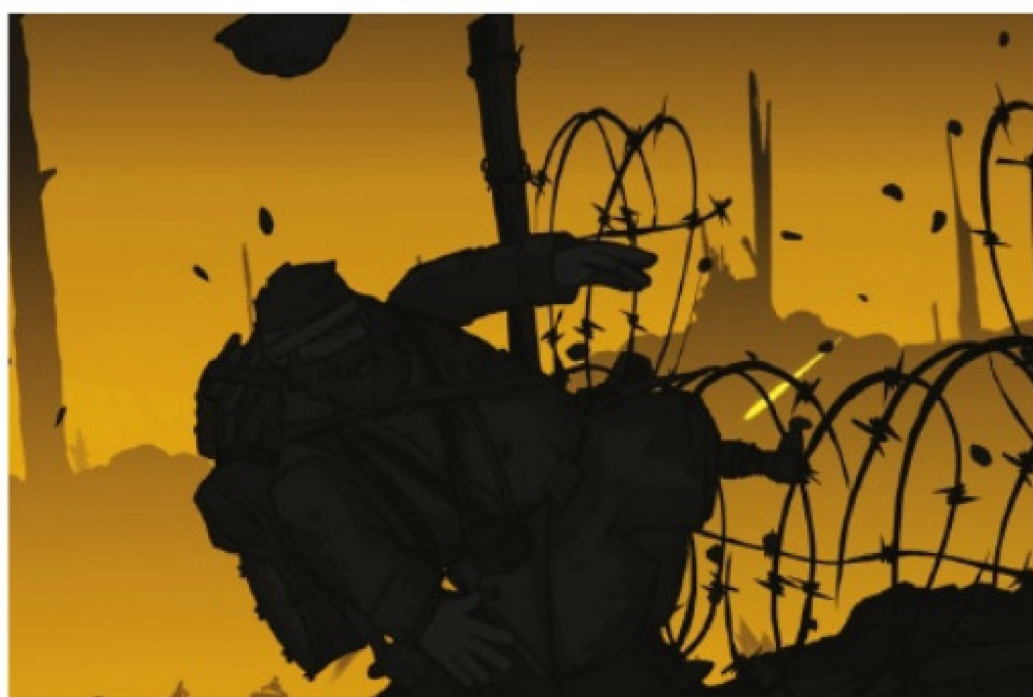
不过，用来呈现这一沉重故事的，却是相对轻松甚至可以说可爱的画风。简洁的线条和明快的颜色看起来像是给儿童看的动画片，而不是严肃的战争片。但正是这种反差，更突出了战争的残酷。游戏中被描绘得如此可爱而善良的一个个人物，却最终倒在了血泊中，这给人的心灵震撼反而更大。尽管画风极其简洁，没有办法细致地描绘人物的表情（游戏中绝大部分的人物甚至都被省略了眼部），也没有办法表现战场上血肉横飞的惨状，但这些却并没有降低游戏的表现力，反而使其抓住了事物中最关键的特点。简洁的一笔嘴角变化，或者拳头的一个动作，就能显出人物的神韵；而战场上堆积的尸体掩体，和两侧呼啸而来的机枪子弹，也足够表现战场的血腥。

难能可贵的是，《勇敢的心：世界大战》并不是一部只有剧情和画风的电子小说，作为一款动作解谜游戏，游戏的玩法也很好地配合了故事的发展。这类游戏最难办的一件事，就是如何把相似的谜题变着花样，让人觉得自己并不是玩了好几个小时翻来覆去的点鼠标和推机关。在这一点上，制作组还是动了脑筋的。尽管在整个游戏中，玩家做的大体上不外乎扔东西、躲东西、跑动跑西拿东西，但良好的气氛渲染和关卡设计使得游戏过程并不沉闷无聊。特别值得一提的是，在游戏中的驾驶关中，玩家要在悠扬的古典乐中驾驶着车辆躲闪炸弹或是障碍物，而炸弹是随着音乐节奏落下的，在躲闪中，玩家的车辆就好像跟着优雅的圆舞曲一起舞蹈了起来，俨然成了一个音乐游戏，乐趣十足。

尽管游戏中有一些超现实主义的演绎，比如某些黑科技战车；有一些单调的设计，比如护士救人的时候永远都是一套流程一套小游戏；有一些让人出戏的谜题，比如所有的士兵都是爱狗人士以至于看见小狗跑来卖萌就会放下戒备等着主角来抡他一拳……不过瑕不掩瑜，整体上，游戏流程契合了战争主题，为玩家呈现了一个真实的残酷世界。玩家在游戏中随着人物一同经历战争，在敌军岗哨下小心翼翼地前进，在枪林弹雨中解救被困的伤员，在堆成山的尸体背后躲避机枪疯狂的扫射，以及，在战场上眼睁睁地看着一个个鲜活的生命消逝在无意义的杀戮中而自己无法阻止……

《勇敢的心：世界大战》的制作组不仅是要做出一款游戏，更是想要带来一种启示。他们不想让玩家爱上战争，而是让玩家在游戏中厌恶战争，厌恶自己在战场上所做的事。主角Emile是没有枪的，因为他根本不想杀戮。即便玩家在游戏的一开始并没有理解这个人物，但是到了游戏的最后，经历了那么多的生与死，玩家一定会和主角一起，从心底痛恨这场战争，痛恨让战争进行下去的一切。

勇敢的心，诞生在战争之中，却向往和平。P





下左图 狗在游戏中不光是用来开机关捡东西，更重要的是去和敌人卖萌

下右图 战场上尸横遍野，堆成山的尸体甚至能够作为掩体

上左图 蒙彼利埃小组用UbiArt Framework呈现的简洁画面依然有震撼力

上右图 各种历史资料为游戏提供了背景





■山东 烂片王Tom

牛皮是这样吹破的

毋庸置疑，City interactive（以下简称CI）是目前游戏圈内最不靠谱的制作和发行方。在前作《狙击手：幽灵战士2》取得了差强人意的成绩之后，今年CI又发售了全新的《敌军前线》，号称将融合多种游戏模式，将二战FPS游戏推向一个新高度。事实果真是这样吗？

敌军前线
Enemy Front
类型
射击
制作
CI Games
发行
Bandai Namco Games
发售日
2014.6.10



■如果说我全程蹲着接近这名敌人，或许可以说这是一种正常的潜入方式，事实是我是跑到了这个距离再蹲下的

别做梦了！鬼才会信CI说的话。事实是这款游戏从头到尾都充斥着美好的“概念”，实际制作则延续了CI招牌式的“一坨垃圾”的制作风格。

理想很美好

和之前所有的CI游戏一样，《敌军前线》的基础故事和游戏结构充满了新意。例如《敌军前线》打破了以往二战FPS游戏无名小卒怀着一腔热情军队保卫祖国、怒扁纳粹的老套剧情。玩家跟随一个在抵抗军中参与保卫波兰的美国记者的视角，逃出了被德国蹂躏的法国，来到了波兰。与波兰的人民共同抵抗德国法西斯的残酷压迫。在游戏互动方式上采取了有限制性的自由沙盒模式。即给玩家一定的自由度又能引导玩家按照制作组的意图进行游戏。同时游戏又引入了很多二战时期的经典武器、诸多二战电影和游戏中的经典桥段。

最主要的是游戏借鉴了《细胞分裂：黑名单》和《狙击精英》的模式。在任何一个开放的区域玩家可以选择悄无声息的干掉每一个敌人，也可以大吼一句“德玛西亚”掏出波波沙和MP40和德国鬼子战个痛快。同时游戏完整的移植了《狙击手：幽灵战士》系列中的狙击设定，但是弱化了测量部分。使得狙击的部分和前面的作品一样的狂拽酷霸吊炸天。所以基本上大部分时间内玩家有3条游戏线路可以选择：德玛西亚的无脑突突，《细胞分裂》式的潜入暗杀以及《狙击手：幽灵战士》式的远距离狙击。另外游戏依旧采用高端大气的CE3引擎。你想想看，这么一系列NB的元素融合在一起做出来的游戏，再烂，能烂到哪里去？就像我开头说的一样，“CI出品，必属废品”这一次果然没让我们“失望”，游戏的整个制作就是场噩梦。

Bug战士再临

我们先来谈谈CI最经典的问题：Bug。如果说《狙击手：幽灵战士》因为Bug过多而被称为“狙击手：Bug战士”的话，《狙击手：幽灵战士2》的Bug

其实并不算特别多。而且不是很影响游戏体验。我愿意这事CI改邪归正的善意信号。结果当玩到《敌军前线》我才发现我太天真了。游戏的Bug数量之多和“Bug战士”有的一拼。游戏中各种反物理的纸娃娃Bug随处可见，各种敌人被打死时鬼畜的死亡造型实在让人哭笑不得。地图的设定上也存在一些影响游戏体验的Bug，比如其中一关需要玩家潜入一个德军导弹基地，当我用风骚的走位终于到达基地掩体大门的时候，他们一开门的瞬间将我“弹射”到了掩体高约2米的天花板上，并且卡在那里动弹不得，我只能重新读档。如果说当年Bug战士的Bug过多是CI对引擎不熟悉，情有可原的话。那么在用CE3引擎成功地做了一版几乎看不到Bug的《狙击手：幽灵战士2》之后，CI你如何解释《敌军前线》呢？

呆萌的AI

当然仅仅是Bug还不能代表《敌军前线》的粗制滥造。本作的游戏设定也是一坨渣渣。也许是为了降低玩家潜行的难度。游戏中敌人AI的视野被限制在一个小于45度的范围内，并且除了枪声意外听不到任何其他的声音。这就让整个游戏出现了一种十分有趣的现象：玩家蹦蹦跳跳地跑到AI背后，掏出小手枪，一枪打爆敌人的小脑袋。

当然，如果你选择的是高难度，你开枪的时机需要稍微早一点。这首先就让先前承诺的刺激的潜入玩法变得一毛不值。然后当AI发现你时，开始呼叫所有的敌人向你开火。本以为你会被枪林弹雨打的抬不起头来，可是现实是你发现完全没有子弹向你这个方向飞来。游戏的火力压制和中弹效果做得十分糟糕，好像所有的敌人用的都是没有弹头的空包弹，在你面前各种摆Pose秀造型。当你正在诧异自己为什么死不了时，却突然屏幕突然就抽搐着倒在地上阵亡了。这样第二条无脑突突的路线又乐趣全无。只剩下狙击路线可以尝试，但是很不幸，游戏中并不是每个关卡都能得到狙击枪的。在没有狙击枪的关卡，你只能与一帮呆萌的敌人进行作战。

匪夷所思的关卡设定

所谓“限制性的沙盒”也没有真正给予玩家想要的感觉。因为游戏的关卡设计完全不符合正常人的思维。例如当玩家路过一个小镇发现纳粹正在处决一名平民。此时屏幕上方出现分支任务提示：拯救这名平民，然后就在“民”字刚出现不到1秒内，这名平民就被处决了。然后屏幕上又显示分支任务失败。于是我的强迫症发作，在这个位置读档了5遍，后来发现只有在分支任务提示刚一出现就立刻果断开枪射死执行枪决的士兵才能拯救这名平民，然后做掉被枪声吸引过来的7、8名纳粹才能完成这个分支任务。潜入？根本来不及。狙击？你压根就没有狙击枪。就算你开枪稍微晚2秒或者没有一枪击毙那名士兵都有可能导致任务失败。又例如你进入敌人的基地，任务要求你炸毁停放的坦克，然后你围着坦克周围绕了5圈都没找到能引爆坦克的炸药。最后往坦克轮子底下扔了2颗手榴弹就报废了一辆4号坦克。而真正的炸药在离坦克200米开外。诸如这样让人哭笑不得的设定让人不禁猜测游戏的制作人员在做游戏的时候是不是伏特加喝多了。

糟糕的画面表现

在《敌军前线》之前，CE3引擎始终给我一种高大上的感觉。不管什么游戏，只要CE3引擎制作，画质必然差不到哪里去。然而《敌军前线》这次真的让我开了眼界。让我知道离开了高质量贴图任何引擎技术都是渣渣。在游戏第一关波兰下水道场景，离开了高强度的光照，整个游戏的画质不堪入目，甚至让我产生了回到2005年的错觉。直到进入第二章法国战役的时候CE3引擎的光照效果才掩盖了拙劣的贴图效果。同时游戏中任务的面部表情已然延续了该工作室作品一贯鬼畜的风格。无论好人坏人说话时都像面瘫一样。偶尔一个小表情会把人吓个半死。之前在《狙击手：幽灵战士2》的评论中我曾经嘲笑CI对于CE3引擎的运用还不如民间MODer，但现在看到《敌军前线》的画面表现给我的感觉完全不亚于网上流传的那个“学了3年动画的同学做的XXXX”系列恶搞视频给我的视觉震撼。但从画面来说，整个游戏唯一可以看的，就是游戏的载入画面了。

牛皮是这样吹破的

《敌军前线》的确是一款烂得让人无法忍受的游戏。以至于一直以“烂片王”自居的我都难以忍受。所谓“颠覆”“革命”都不过是吹牛而已。真正游戏出来后我们就会发现牛皮就是这么被吹破的。我曾经和很多人一样很诧异CI的游戏为什么会烂到这种程度。后来经高人指点才知道CI作为当地最大的出版商，游戏制作只是玩票而已。原来对于一个游戏制作商来说，真正要命的不是急功近利，而是完全没有进取心。“CI出品，必属废品”，与大家共勉。P



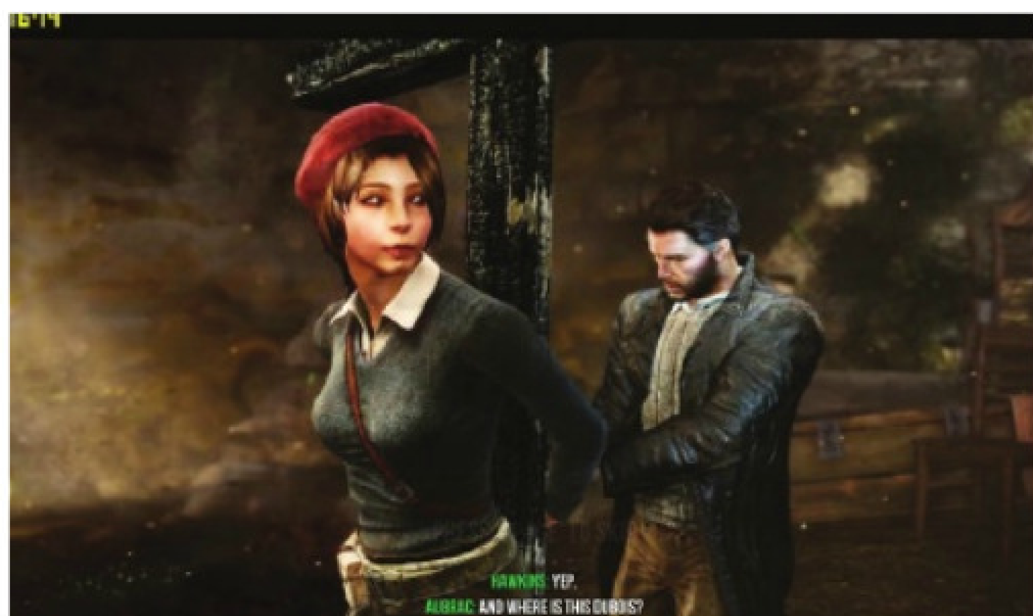
■ 法国剧情的画面还是差强人意的，给人一种温暖的感觉，但是这还是不像CE3引擎做出来的效果啊……



左图 导弹基地关卡中，身为记者的玩家多次被这名贝雷帽大叔嘲笑，然而事实是这个任务中90%的活是玩家这名“菜鸟”完成的，这算不算剧情上的漏洞呢？

右图 你们以前操作AC130什么的弱爆了，看我如何用“激光鱼雷”轰沉德军主力战舰



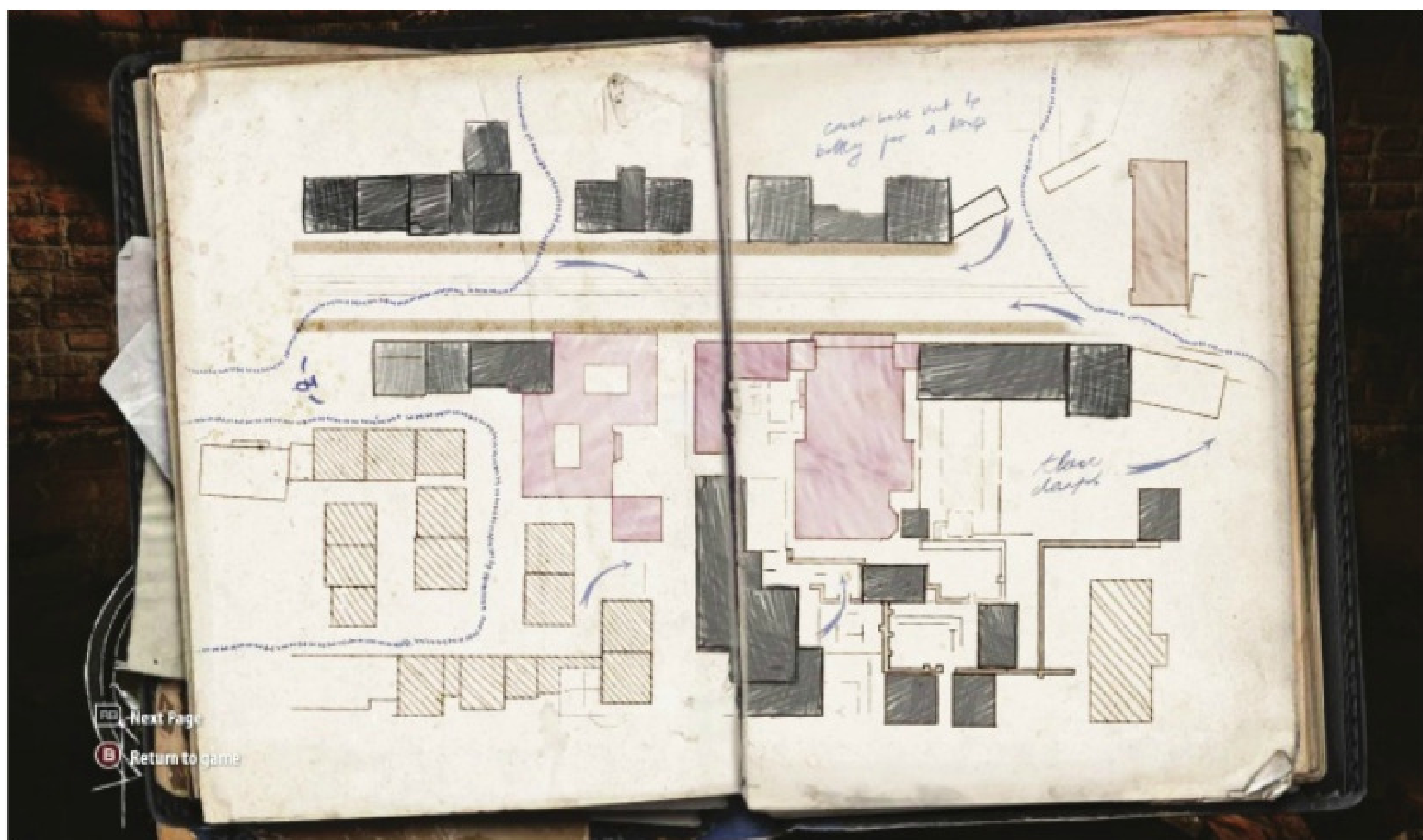




上图 法国桥段的基本故事情节是：纳粹不断地枪毙平民，主角不断地拯救即将被枪毙的平民

上左图 这个桥段无论从环境、AI的站位都完完全全山寨了COD5，然而不同的是，COD5中玩家只需要击毙一名狙击手，而在这里，我到底打死了多少狙击手我都数不过来了

下右图 游戏表现地图的方式很有趣，但是实际游戏中基本没啥作用



■山东 菜鸟竟然

合格的DLC

作为系列新作《狙击精英Ⅲ》来说，它只要作为一款对于狙击脑残粉来说可玩度尚可的独立版DLC就算圆满完成任务了，事实证明它做到了。对于大部分玩家来说《狙击精英》系列历代都没有太多的变化，这种核心向明显的游戏的确无法做出太多翻天覆地的变化。



■ 除非爆头，否则即使在如此近的距离，使用消音手枪仍旧很难干掉敌人

狙击精英III
Sniper Elite III
类型
射击
制作
Rebellion Oxford
发行
505 Games
发售日
2014.7.1

Rebellion在2代中曾经想引入COD系列的纳粹僵尸设定，弄出来一个独立资料片《狙击精英：纳粹僵尸大军》。结果画虎不成反类犬，闹出了很多笑话。因此《狙击精英Ⅲ》回归系列的狙击潜入传统模式也是情理之中。

潜入，从未改变

首先请让我介绍一下这个游戏系列的基本套路。你是一个活跃在二战战场上的狙击手，你独来独往，凭借自己高超的潜入和狙击技巧一次次深入敌后，狙杀纳粹的关键人物，窃取情报，组织纳粹的罪恶计划。最终狙杀纳粹的邪恶魔头：希特勒。好吧，也许我说得过于装X，那么我用一句话总结一下，这个系列的精髓就是“细胞分裂”+二战+狙击模拟+刺杀希特勒DLC。

这个系列真正上等的玩法是“偷偷滴进村，打枪滴不要”，到达狙击点后一枪打死暗杀目标然后消失在随之而来的混乱与骚动中。因此和“细胞分裂”系列一样，“狙击精英”是一个十分核心向的游戏系列。

在游戏中你每提高一次游戏难度，就会降低你无脑突突过关的可能性，直到你选择最高难度时，基本上一个杂兵都不杀，完全靠走位才是过关的首选，因为敌人的反应十分灵敏，游戏本身可提供的信息几乎为零，你的冲锋枪和手枪的武器弹药极端匮乏，仅靠一把需要计算风向和弹道的狙击枪是无法面对成群的纳粹的。

与其他潜入游戏不同的是，为了鼓励玩家潜入，狙击精英系列在武器威力的削弱上可谓煞费苦心。首先所有武器的连射后后坐力十分惊人，3枪之后所有

武器的弹着点都歪得要命。同时武器子弹的威力被严重削弱，除狙击枪外平均每3到4发子弹才能解决一个敌人。更要命的是在当地人发现你时，狙击枪一枪致命的几率也会严重下降。因此，这个游戏标志性的特点就是：一定要爆头。这种“爆头精英”的打法也一定程度上迫使玩家必须走潜入路线。

坚持中的改变

说了那么多系列特点，我们来说说《狙击精英Ⅲ》。其实之所以说本作以是一款合格的DLC，是因为本作在坚持系列特点的基础上做了一些更新，虽然这些更新不是革命性的，但是足以让系列的脑残粉们为止拍手称快。

首先，既然本作故事的背景由被轰成渣渣的欧洲战场转到了广袤无垠的撒哈拉沙漠。在地图设定上游戏抛弃了前作断壁残垣的巷战环境，变成了广阔的野战地图。在这种地图设定下，玩家既能获得更加开阔的视野，使得武器的极限射程得到充分的发挥，同时也增加了被发现的可能性。

玩家在很多场景中需要长时间的暴露在完全无掩护的环境中，原本依靠断壁残垣“转角捅刀子”的玩法现在不复存在。取而代之的是利用低矮的土墙和茅草屋作为掩护，提前观察敌人的走位路线，然后依靠敌人短暂的视野盲区迅速转移到下一个掩体。因此本作对于走位的要求比前几作都要高不少，同时望远镜的标记作用在本作空前的加强。

前作中望远镜主要适用于在混乱的环境中找到隐藏的敌人（尤其是狙击手）。而本作当中，会提供给玩家很多视野上占有优势的观察点（例如塔楼、山丘等），玩家利用望远镜在观察点上尽可能地获得该片区域标记敌人的位置，了解敌人的视野盲区和移动规律，这就使的游戏的玩法有点类似上世纪流行一时的战术游戏（例如著名的《盟军敢死队》）。玩家需要从大局出发，洞悉战局，然后规划一条合理的潜入路线。

其次，本作大力加强了玩家与环境的互动。最直观的就是由于玩家潜入的大多是军事基地，所以地图上易燃易爆物品的数量比前作有了大量的增加，汽油桶，炸药包随处可见，这从一定程度上降低了游戏的难度（也增加了望远镜的使用频率）。当你用一发子弹打中了一个储油罐导致了连锁反应毁了一整个坦克修理站时，这种成就感能让该系列的脑残粉High翻天。同时本作加入了大量“噪音源”，地图上许多狙击点附近都有一些发电机设备，破坏这些设备之后，它们会周期性地发出电流噪音，掩盖玩家的枪声，这样可以让玩家在狙杀目标后仍然可以从容地依靠这些噪音悄无声息或是趁乱逃离战场，成为一名真正的“幽灵”。

另外本作加入单人和合作的生存模式，让玩家在单人/合作战役和多人对狙之后，有了搞基的新选择，使得游戏的可玩度大大提高。本作的武器和插件也极大地丰富，但是比起其他TPS和FPS游戏来说还是差一点。

真正的硬伤：审美疲劳

以上对游戏的诸多赞美大多是基于“你是一个脑残粉”这个前提。如果你只是一个普通的突突突爱好者，我想说这款游戏并不是特别适合你。因为游戏最大的问题在于大量元素和桥段的重复。游戏90%以上的关卡流程基本都是一样的，潜入，干掉目标，干掉增援的坦克，逃跑。

这种高度的关卡重复性会让你在游戏进程进行到一半时就会感到深深的审美疲劳。我们知道许多优秀的射击游戏之所以能让你从头爽到尾，是因为每一关游戏制作者都会加入若干不同于前一关的元素，即使是无脑突突也会时而潜入，时而无脑冲。时而单枪匹马，时而基友遍地。而对于一些固定是地图的潜入游戏，例如“杀手”系列，则提供了各种迥然不同的过关（杀人）流程让玩家时刻感觉新鲜。就连我刚才提到的上世纪的二战战术游戏《盟军敢死队》都知道每一关派遣不同的队员上场，从而让玩家有不同的战术体验。

然而狙击精英历代突出的一个问题就是，地图场景是固定的，敌人走位是固定的，杀人套路是固定的。而与“细胞分裂”中上天入地的“猴子”费舍尔大叔不同，《狙击精英》并没有给你太多的完成任务的方式，体术不如费舍尔大叔丰富，除狙击枪外的所有武器都被极大地削弱，而狙击枪的开枪基本预示着暴露自己。所以最终对于玩家来说，每一关只有路线上的不同，杀人和完成任务的方式是完全相同的。低难度你可以选择狙击无双，高难度你可以选择体术杀人流或者消音手枪爆头流，如果你是高手中的高手，可以选择一人不杀的走位流。

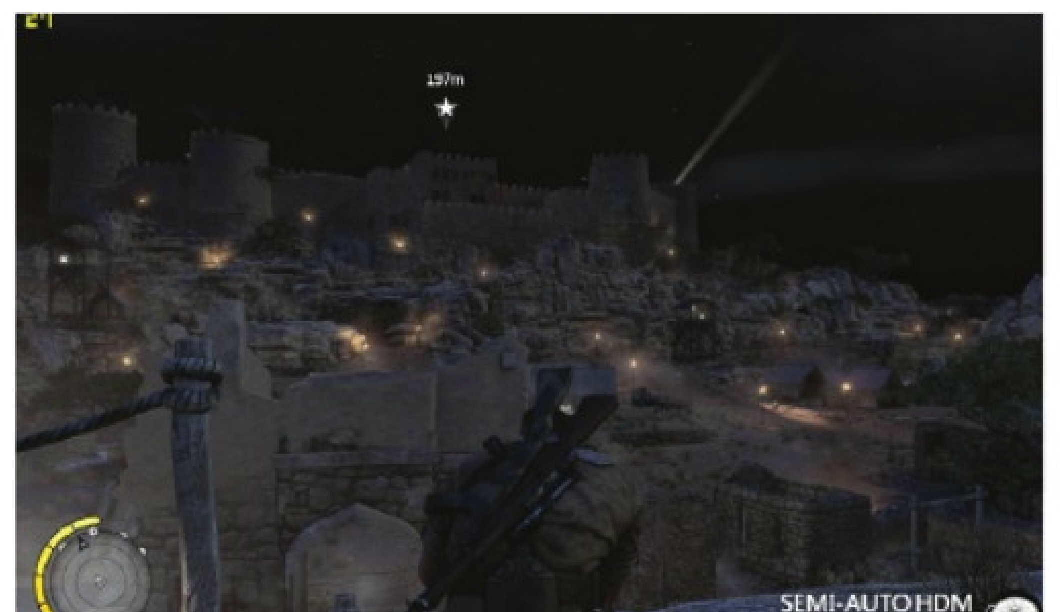
但是无论哪种玩法，当你进入下一关后发现依旧是这些玩法。我不得不承认，“狙击精英”系列的这个软肋是迫于二战时期狙击手尴尬的定位，我也能看出3代有些桥段中，制作组在想尽办法丰富游戏的玩法，例如其中一个关卡中由于风暴造成的巨大噪音导致玩家可以自由开枪掩护友军战俘撤退的玩法就让人耳目一新，但是这对于完全消除玩家的审美疲劳来说还远远不够。因此大部分玩家玩这款游戏一段时间之后都会感到无聊，只留下那些真正的狙击玩法脑残粉炫耀自己如何在最高难度下一个杂鱼不杀，爆掉希特勒的蛋蛋。

不过比起某些粗制滥造还鼓吹“完美还原狙击”的无良制作室来说，Rebellion的《狙击精英》的确达到了及格线，我们也希望他们今后会给我们带来更加优秀的作品。本作对于大部分玩家来说还是值得一玩的。当然你能不能撑到关底，那就要看你对二战狙击的脑残粉程度了。P



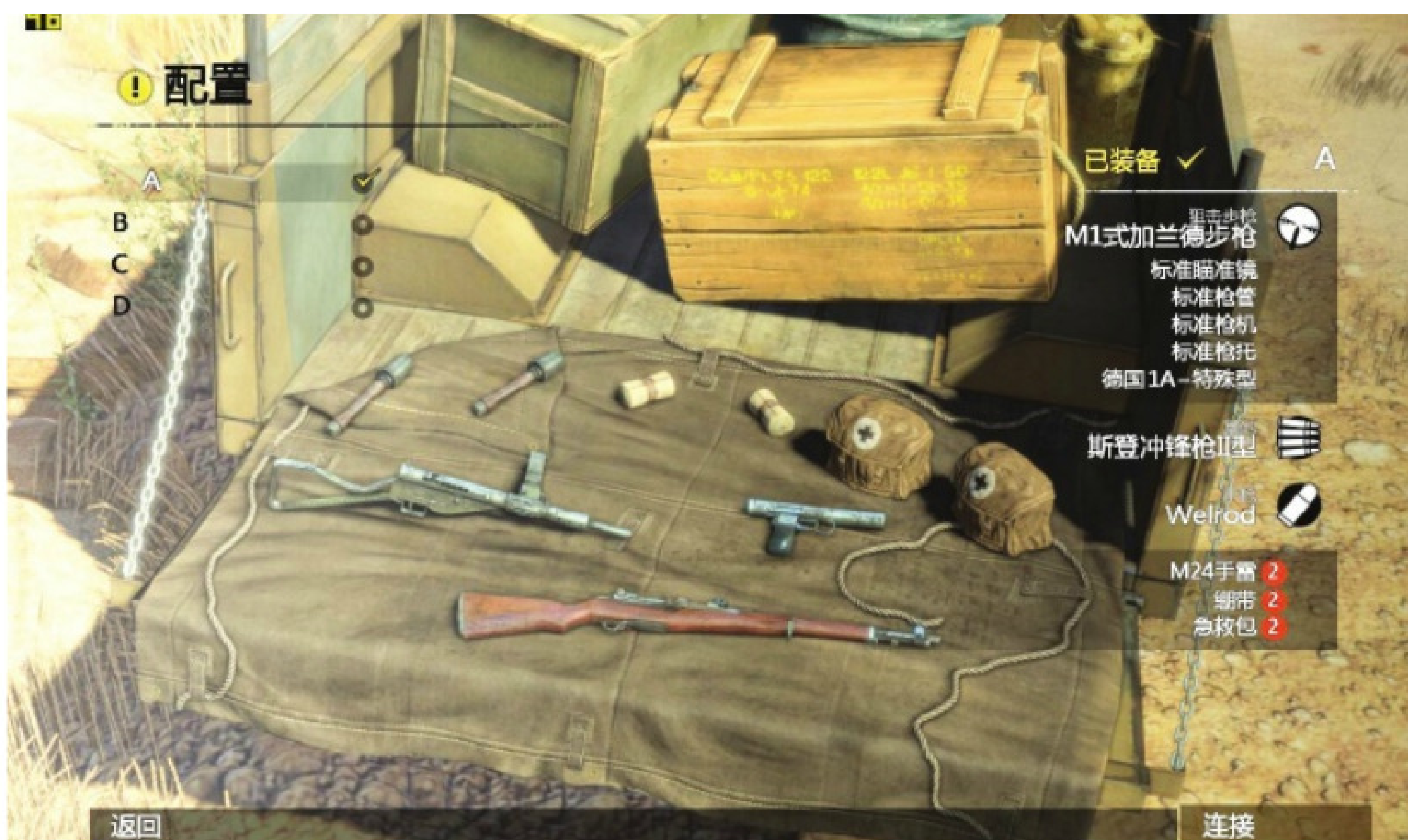
左图 本作不仅提供了武器的定制，连狙击镜准星也可以根据完成的任务成就解锁要素





左图 从2代起广受好评的X光视角依旧被保留了下来，不得不说这种设定很酷，但是看多了会有点恶心

右图 地图“扁平化”带来的好处是，在一个制高点上可以很轻松的俯瞰整个地区敌人的动向





上左图 和前作一样，每次出发前你都能够选择自己的初始装备，随着玩家等级的提升，可选择的装备会越来越多

下右图 由于地形设计的改变，本作中可供玩家隐蔽的掩体并不是特别多，这需要玩家洞悉敌人的走位，绕开敌人的视野

日本人终于会做端游了

《最终幻想14》公测体验报告



■北京 木然

自互联网时代以来，11区人民一直给人一种不喜欢玩网游的印象，拜其所赐，日本本土的网游市场及开发都停留在另一个次元，进入中国市场的日系网游也大多遭遇了滑铁卢的下场。且不谈《梦幻之星OL》《莎木OL》横尸在前，还有《怪物猎人边境OL》这个重量级的“冷饭”即将考验猎友们脆弱的神经。《最终幻想14》（下称FF14）在这种情况下进入国内，我们该感叹，究竟是SE太有自信，还是盛大勇气可嘉呢？

8月25日，FF14开启开放性测试，服务器顷刻爆满，野外一度陷入人比怪多的境地，为了缓解地图压力，服务端不得不将同一片区域的玩家分流到三个位面中，受欢迎程度可想而知，再加上这些天的游戏体验也着实令我这种大龄玩家也有了久违的“沉迷”感，或许这也意味着FF14吸取了早期版本的经验，通过回炉改造，获得了字面意义和实际意义上的“重生”。

需要注意的是，这次开放性测试实际上已接近于正式运营。玩家至少需要预充值39元（65小时）游戏时间才能激活一个大区的账号，进入游戏后也会扣除相应的游戏时间。至于价格则是0.6元/小时，略高于《魔兽世界》的0.45元，没有月卡（但国际服有）。一天玩三到四个小时，一个月就能满级，而开销也就100元上下，个人认为这是一款比较适合上班族或者“魔兽”养老玩家的游戏。至于游戏本身质量，下面我将站在一个MMORPG老玩家的角度，为您带来



▲20级以后就可以拥有自己的陆行鸟

公测版本的详细评测。

“次世代”的画面表现

从FF7开始，画面就成了FF系列的一根标杆，尤其是酷似真人实景的CG，给粉丝带来了极致的视觉享受，而且几乎每一代的经典画面都是来自于CG，可以说CG对FF之意义，就如同竞技性之于DOTA2，自由度之于GTA，游戏性之于任天堂旗下游戏。

也正因如此，我才对FF14的CG寄予厚望，希望它能够肩负起铺陈和叙事的重担。用开场动画来说明，战斗场面的设计简直就是游戏模式的范本（“T”“奶”“DPS”），而系列经典，蛮神“巴哈姆特”的登场也是将整个CG推向了高潮。在8月20号的发布会上，尚雯婕演唱的游戏主题曲《Answer》搭配完整版CG，又有了一种空灵渺远、悲壮凄凉的意境，临场效果极赞。而在“第七灵灾”结束后，艾欧泽亚又处处展现出一副欣欣向荣的面貌，给人以出发与探索的动力……光看这个开场动画，FF14应该算是达到了系列平均水平，俊男靓女加上酷炫的场面和特效，只能说“最终幻想”就是“最终幻想”，做个CG都这么高大上。

不过大概是因为开场动画的起点太高，让游戏中的过场CG显得比较敷衍。任务流程中少有的几场非即时演算的CG，场景贴图和建模都有些简陋，人物道具更是照搬游戏中现有的模型，实际效果反而不如即时演算。考虑到CG确实烧钱，我建议游戏内的所有过场动画还是统一成即时演算比较好，毕竟FF14是网游不是单机，侧重点还是应做适当的调整，不能像FF7外传“核心危机”一样，光看CG就值回正版钱了。

说到游戏的实际画面，我要先对美工点一个赞，这种典型的日系奇幻风在SE手里已经被运用自如，可以说是自成体系了。简单概括，就是该丑的丑，该漂亮的漂亮。怪物看起来像怪物，好人看起来像好人，就连反派也突出一个“邪魅”，像萨菲罗斯那样的帅哥也不少见。不过可能是比例略微失调的关系，九头身的男性角色总显得有些别扭，反观女性角色倒是千娇百媚，各有各的优点，就拿笔者玩的拉拉菲尔族来说，他们就是奇幻世界中典型的“半身人”形象，无论男女老少，看起来都是一副正太萝莉的样子，简直萌萌哒。

通过强大的捏脸系统创建出自己喜爱的角色后，你将选择三个不同的国家作为你的出生地，它们分别代表了森林、海洋、沙漠三个地域。每个国家都有各自的地理风貌，这一点在主城和户外的场景设计上得到了充分体现。不过在漫长的任务流程中我还是发现了两个问题，一个是地图的开发度不够，存在着许多诡异的空气墙和禁区，另一个就是场景的色调问题：无论身处什么地方，场景氛围除了整体灰暗就是整体明亮，配色单一且缺乏对比；远近景物看起来接近一个颜色，对透视效应的体现仍然不够；景物的重复、重叠度也是非常高，换了几张地图你看到的可能还是似曾相似的景色。这样的结果就是，玩


▲过场动画的特效也是非常的酷炫


▲纪念短暂而美好的封测


▲林都出生地已被大批玩家占领



▲CG画面从左到右分别是“T”“近战DPS”“远程DPS”“治疗”


▲从这幅图可以看出色调搭配上还存在一些问题


▲蛮神泰坦对走位要求较高


▲齐心合力才能推倒副本Boss


▲人设好评，拉拉菲尔萝莉萌萌哒

家们可能会觉得画面很漂亮，风景很好看，但是时间一长，就容易审美疲劳，产生厌倦感。当然这是从色彩学角度得出的结论，如果不长时间盯着同一块地方看估计感觉不到，但是像我这样爱看风景的玩家肯定也不少，所以我还是希望未来能够在FF14中看到一些不亚于《魔兽世界》纳格兰那样的美景。

圆滑舒适的成长曲线

游戏前期，我跟人总结我的练级体验时，用的最多的一个词就是“舒服”。没错，在任务设计上，FF14对我这种多年WOW老玩家来说非常友好，相信就算是MMORPG新手，在经历短暂的适应期以后也能对这个游戏快速上手，有位大哥总结得更直接：“这就是一款日本版的《魔兽世界》。”何况还有不俗的剧情，做任务的同时顺便看看动画，用自己的角色传播友谊和爱的魔法，确实就像官方宣传的那样“找回当初玩MMORPG的感觉了”。

游戏的任务设计可以参考WOW，但在类型和难度上有一定的简化（比如从杀10个到杀4个），也就是说任务节奏比WOW更快，但又没有快到其它快餐网游那样的地步，因为穿插其中的还有大量的跑腿和对话，需要玩家频繁在几张地图甚至几个国家之间奔走，而且由于没有自动寻路，交通费用又相对昂贵，所以对于游戏初期手头拮据的玩家来说，最好的办法仍然是11路公交。这样一来，任务型的玩家就避免了无聊。虽然游戏中最快的升级方式仍然是刷危命+排副本，但是由于主线任务的重要性（不做主线无法开启一些重要副本），“刷子”们还是不得不参与到拯救艾欧泽亚的进程中去。

这样的结果应该就是制作人吉田直树所希望的，FF14就是那种让人“享受剧情，并融入其中扮演自己的角色”这样的游戏，而不是一个“刷刷刷”的机器。玩家通过大量的主线和支线任务中体验剧情，探索世界，基本上不会遇到“打不过怪物”或者“没地方可去”的空窗期。整个成长曲线大致呈一个平缓圆滑的“U”字型，难度梯级的设置显然也考虑到了玩家的成长速度，甚至可以在理符任务中交由玩家自己把握（奖励也会有相应的调整）。不过打怪效率的高低却受职业影响明显，这一点会在下文中提及。

职业转换及战斗系统

FF14中的职业被划分为四个大类：


▲刷危命的就跟游行似的


▲水面效果一般，但岩石的纹路非常细致


▲玩家们非常热衷于刷“危命”以致任务区域人满为患


▲一群人凑在一起放技能就是这个效果


▲有时在任务当中遇到这样的“人才”


▲这个黑叔叔是游戏初期遇到的旅行商的兄弟


▲最终幻想系列的经典坐骑陆行鸟

战斗精英、魔法导师、能工巧匠、大地使者，前两种属于战斗职业，后两种属于生活职业。战斗职业还有另外8种进阶，需要对应的主职业和副职业分别达到规定等级才能完成。各职业在等级上彼此独立，但在技能上又互相联系，例如弓箭手的一些提升伤害的技能就是全职业共用的。理论上玩家可以学习所有的职业，并且把其中的任何一项当成主职业来玩，甚至达成全职业满级的成就，连重新练小号的麻烦都省了。

不过话又说回来了，就算你像“大唐无双”一样有八个职业而且其中有奶妈也未必能做到平衡和多样化，而且这两点在某种程度上是互相冲突的。如果从“魔兽”玩家的角度去看，FF14的8个进阶职业确实都有一定的特色，比如白魔就像是带宠物的戒律牧，黑魔＝法爷＋输出永动机，武僧就是没潜行的盗贼，吟游诗人就是弓手兼Buff机，而作为游戏中的双坦，骑士更像是传统网游里的战士，而战士的风格则更接近于血DK。职业之间的差异，也在游戏初期开始显现，有些职业（如弓箭手）的输出技能多，打怪效率也高，而有些职业（如幻术师）就比较惨，只能靠那么一两个技能磨血，半天才能搞定一只。虽然这又涉及到了职业平衡，但是这个问题见仁见智：输出职业升级快，但是就业难，副本排队时间长；治疗和坦克升级慢，但是需求大，副本排得快甚至秒排。所以目前版本中暂时没有出现哪个职业一家独大特别IMBA的情况，再加上职业转换非常便捷，“不服练一个”的盛行也对平衡性有所助益。

在《剑灵》《TERA》等动作网游日渐风靡的当下，FF14敢于采用传统RPG的战斗系统也算是逆潮流而行，不过传统也有传统的好处，起码大家都知道自己的位置在哪，该干什么，队员之间的配合也相对注重，虽然提高了灭团的风险，但也可以有效地促进人与人之间的交流沟通，否则还跟玩单机有什么区别呢（从进本到出本一句话都不说什么的最讨厌了）。FF14中的副本分4人本和8人本（以后还会加入24人本），整体感觉和WOW类似，前期随便打，越到后期越考验玩家的意识和走位。由于封测限制人数的关系，副本里遇到的玩家都非常友好，也愿意交流打法和经验；开放测试后大量玩家的涌入，难免会影响游戏环境，不过游戏本身的慢节奏就能淘汰掉一批，高级副本的难度又能淘汰掉一批，剩下的，或许就像高圆圆在《我们结婚吧》里说的那样，可能就是最好的一部分了。

结语

日本人的原创网游少，能推销到本土以外的就更少见了，FF14通过借鉴各位前辈的成功经验并结合自身特色做到了这点，可喜可贺，但也别高兴太早。欧美MMORPG的风靡使玩家们的许多观念固化，FF14如果想要推动什么理念上的创新依然任重而道远。就目前来看，独特的兵库装系统（即职业转换）已经得到了广泛认同，富有挑战性的副本设计也有不俗的表现。不过相对也有一些不足的地方需要加强，比如游戏后期的体验明显不如前期，危命事件的收益超过了主线和支线任务，导致玩家们更倾向于组队刷危命而不是做任务等等。考虑到FF14也是刚刚在国际市场上打下自己的地盘，这些瑕疵还有希望修复，也希望运营方盛大可以配合SE维护好现在的游戏环境，把封测玩家的好风气延续下去，使FF14成为继《魔兽世界》之后，又一个在中国大陆创造奇迹的MMORPG游戏。



▲支线任务中也有精彩的剧情



2014年8月网游测试列表

名称	状态	开发	运营	测试时间
再战	首次封测	无锡梵天	泓阳网络	2014/8/1
使命召唤OL	终极内测	动视	腾讯	2014/8/1
悟空传	不删档内测	上海笑游	蓝波万	2014/8/5
TERA	开放性测试	BlueHole	昆仑万维	2014/8/6
第三把剑	封测	狸猫网络	完美世界	2014/8/6
幻战	内测	上海战世	上海战世	2014/8/7
苍天2	全球首测	娱美德	巨人网络	2014/8/7
吞噬苍穹	心动内测	灵石网络	灵石网络	2014/8/8
黑金	公测	蜗牛公司	蜗牛公司	2014/8/8
剑灵	公测	NCsoft	腾讯	2014/8/8
300英雄	中二测试	跳跃网络	中青宝	2014/8/8
网易全明星	首次封测	网易	网易	2014/8/12
射雕ZERO	内测	完美世界	完美世界	2014/8/12
末日屠龙	不删档内测	金山软件	金山软件	2014/8/14
热血江湖2	压力测试	Mgame	17Game	2014/8/19
超神英雄	内测	S2 GAMES	腾讯	2014/8/20
超神	不删档封测	广州新游	广州新游	2014/8/21
勇者大冒险	独行内测	像素软件	腾讯	2014/8/21
星魂OL	不删档测试	炽诚科技	友为网络	2014/8/22
最终幻想14	开放性测试	SE	盛大游戏	2014/8/25



月评

经过7月底ChinaJoy的洗礼，国产游戏圈沉浸在一片手游的海洋之中，好不容易在CJ期间公布的几款端游也都被腾讯抢走风头。

腾讯在CJ上大抢手游的风头，但它的游戏在8月却并没有太多新意亮相，《剑灵》摇身一变搞了一个“白青公测”出来刷榜，与之搭档来刷榜的还有《炫舞时代》——这款游戏的原名是《QQ炫舞2》。从这次改名我们可以回想起腾讯当年出道游戏时使用的一系列命名方式都是“QQ××”，以此打造自己的品牌线。但现在，腾讯游戏的地位与权重已经从根本上发生了改变，所以它如今的游戏也不再用“QQ××”的方式命名，对于原产品线中还有一些价值的产品，也要通过改名等方式去QQ化。在端游从轻度向核心发展的道路上，去QQ化是必然趋势，现在的腾讯正在这样做。

在CJ上能与腾讯一比的可能只有网易了，不过网易在8月测试游戏方面同样动作不大，只有《网易全明星》的首次测试让人有所期待，但《网易全明星》毕竟不是“暴雪全明星”，游戏只针对网易品牌的用户群体，能够达到多少成绩还需要时间的检验。

8月其它厂商则奉行快速上位的方针，在CJ上宣传推广过后立即展开测试，趁热打铁招揽用户，比如盛大的FF14、昆仑的TERA、蜗牛的《黑金》等都在8月开启开放性测试，完美的重头戏《射雕ZERO》也开始内测。端游真的已经到了一个时不我待的时代了。P

▲《炫舞时代》换名公测，“急速下载”这是要转成页游的节奏了

6

开发 娱美德 运营 巨人网络 状态 封测

苍天2

无论游戏玩法有没有变化，至少我们可以说，泡菜网游的画面是一直在进步的。





这是一款典型的韩国流水线上制造出来的游戏产品。就如宣传画面上的美女给人留下的印象一样，本作最大的特点就是相对过硬的画面表现。游戏的人物建模、场景表现都不错。不过在画面的美丽外衣包裹之下，游戏本身依然是一款泡菜产品。无论是职业分类还是战斗系统，都没有跳出传统，游戏的定位依然是打怪、升级、PK。游戏在细节上做了许多小创新，但在小创新的背后，依然是亦步亦趋的老玩法。

6

开发 狸猫网络 运营 完美世界 状态 封测

第三把剑

论一款回炉重制MOBA游戏如何在《英雄联盟》与DOTA2两者之间求生存。





本作原名《无尽英雄》，游戏测试了一年多，现在改名重制。游戏总体的骨架是MOBA类型。玩家控制英雄互相攻伐是游戏的核心玩法。当然在如今LOL与DOTA2分别占领高端市场的情况下，游戏想要去竞争电竞高地并不现实，所以本作定位于轻松休闲，主要通过从MOBA中衍生出不同的玩法来吸引更轻度的玩家。不过对运营方来说吸引轻度玩家的代价就是玩家没有忠诚度可言，原创的玩法也很容易被别家迅速抄走，当然这就不是我们玩家要去操心的事了。

6

开发 金山软件 运营 金山软件 状态 内测

末日屠龙

听这个略带山寨气息的游戏名字，真没办法将它与金山联系到一起。





就如同游戏名称所展现出来的那样，这是一款强调PK和团战玩法的网游。游戏继承了从“剑网”开始的非锁定战斗模式。不过本作的背景与美术风格更多地借鉴了《魔兽世界》，人物衣着与怪物设定都是西方魔幻，大约是为了区别自己的其它产品线吧。从战斗手感来说本作更像是没有目标锁定的“魔兽”。作为西山居的作品，游戏其实有不错的新手引导剧情，不过，本作的职业划分没有太多新意，传统的职业设计决定了传统的PK玩法，游戏总体是老瓶装新酒的概念集合，定位比较传统。

4

开发 虎瑟数码 运营 32wan 状态 封测

赤色要塞

大概游戏名字不要版权，但你堂堂2014年的游戏做出来手感都不如20年前好意思吗？





先不说现在有多少页游玩家小伙伴还知道《赤色要塞》这个老游戏，我们光说这款页游，在创意想法上是有亮点的：把过顶视角的射击游戏引入页游，键盘鼠标协同操作，本来可以一战。然而本作的硬伤和大多数页游一样，由于程序引擎等不过关，游戏的子弹判定非常粗糙，射击手感很差，完全失去了射击游戏的乐趣，更别谈“擦弹”之类的玩法了。很难想象这样的游戏做出来会有什么市场，现在的页游圈难道还是靠一个游戏名字就可以赚一把的节奏吗？

5

开发 西岐 运营 265G 状态 封测

精忠岳飞

引入“三国群英传”战斗系统为本作最大的特色，千人大战看起来还真煞有介事。





本作以宋代战乱为背景，不过从具体的游戏过程中玩家感受不到太多历史背景。游戏的主要内容就是基地建设与副本推图。在基地建设中引入“道路”系统倒挺有趣，可惜由于没有地形的影响让这个设定形同虚设。游戏最大特点是引入了“三国群英传”的战斗系统，虽然战斗画面的小兵形象偏小，玩家能控制的阵形阵法也不多，但总体来说本作还原度比较高。兵种、武将和技能等变成本作最有趣的玩法。虽然大量女将的登场反映了页游圈的恶趣味，但比起某些游戏挂羊头卖狗肉，本作至少有自己的亮点。

5

开发 曲奇科技 运营 天行远景 状态 内测

三国英杰传

名字雷同在页游圈习以为常，内容单调在页游圈也早已司空见惯，还拿什么吸引人，我的页游？





看到本作的名字让人想起光荣的经典之作，但本作实际上又是一款挂羊头的流水线产品。游戏里完全没有策略战棋的成分，战斗以站桩回合制自动进行，借鉴的是最早期的OGame模式，而剧情则是三国游戏的“通用脚本”展开，又是从消灭妖人张角开始，接着打到虎牢关，把历史著名场景走一遍，玩家的武将招募系统、战略地图攻伐系统都与剧情无关。吕布还没打呢就让你魏蜀吴选一国了。本作唯一的亮点仅剩下画面系统相对精细这一点，多少表现出了制作方的一些诚意。



观点

蝗虫玩家今何在？从TERA公测说开去

■北京 一丝blue

8月6日，由昆仑万维代理的TERA正式公测，不需要激活码，不限号不删档，货真价实的公测。公测半小时后各服务器便出现爆满情况，游戏内也是人满为患，任务怪抢不到，NPC点不着，对于常赶公测这趟集的玩家来说，对这些情况也基本习惯。一般经过几天之后情况就会好转。

自从端游普遍转向免费运营之后，公侧便成为检验游戏的一道硬性指标，是驴是马开放公测见分晓，也许因为TERA骨子里是计时收费游戏，所以当它在中国开放无限制公测时便必然遇到人海的突袭，必然要“爆服”“排队”。国产厂商面对这种现象还有一个专门的概念——蝗虫玩家。

在跨区域的游戏中，蝗虫玩家与本地玩家之间的冲突更为明显。比如《魔兽世界》台湾地区服务器的玩家便一度反感大陆玩家的涌入导致游戏环境恶化，而北美的玩家则送给中国玩家“金币农民”的称号。这种矛盾也导致台湾地区或是日韩的网游运营商常常封掉大陆IP。比如咱们今天说的TERA，台服运营商便早早地封掉了大陆IP，大陆玩家即使用代理，要玩上台服还得先花65元人民币把账号转正才行。可以说这些动作都是为了把蝗虫玩家挡在游戏门外，保证游戏内的环境。

不过现在，形势已经发生了巨大的改变。当新闻的热点都转向手游，端游的营销大招就剩下公测问世这一波流了。搜索百度的关键词，从《剑灵》到《幻想神域》的搜索高峰都出现在公测当天。这既是玩家关注的趋势，也是厂商营销的必然结果。时至今日，蝗虫玩家已不再是贬义词，“公测首日服务器爆满无法进入游戏”也不再是质疑厂商技术能力的负面新闻，而成为一款端游人气的体现。对厂商来说，错过了公测这最后一站的宣传，便不再有机会大规模地展示自己的游戏了。公测之前是圈用户进场，往后就是如何留住用户，如何让用户掏钱的问题了，而那才是真正考验一家厂商运营能力的时候。

免费的端游模式从备受质疑到如今变成大多数游戏的选择，这已是无法改变的既成事实。与其谴责蝗虫玩家，不如想想为什么蝗虫玩家在游戏运营一段时间之后会义无反顾地离开。如果说当年的时间收费游戏是因为硬性的收费标准摆在那里“逼”走免费玩家，那么现在的免费游戏早已不存在这个问题。是什么原因让免费玩游戏的玩家也离开游戏？在这里只能有一种解释，那就是为了公测“火”一把，运营商用尽方法，实际上吸引的玩家却并非真正的游戏用户，这些用户从一开始就很难被转化成为游戏中的玩家，公测之后玩家迅速流失就变得在所难免了。

比如TERA公测之前的宣传，大打“性感”“暴露”，图文视频都是以精致美女等福利内容为主打，这种宣传方式直接导致游戏的男性玩家比例非常高。说白了，TERA吸引了大把男同胞进游戏释放荷尔蒙，但游戏中基本没有女性玩家，而虚拟角色的服务（比如更好看的衣着服饰）也都不是免费的。许多玩家捏人试玩过一段时间之后便会倦怠，离开这个游戏只是时间问题。这就像再好看的A片也很少有人会反复看上10遍8遍，毕竟那不是经典电影。

但在如今的大环境下，厂商却是骑虎难下，端游已经不存在所谓的“渠道”，厂商也找不到自己游戏的目标用户聚集在哪里。既然Chinajoy上还有那么多人看Showgirl，那也能理解为什么昆仑用这种一波流的方式去吸引玩家了。其实TERA除了性感美女角色之外还有很多可说的游戏内容，运营商把游戏包装成如今的模样真不知道该说是运营商对游戏没信心，还是把玩家都当屌丝。

也许有人要说，追求公测首日在线量这些数据并不是中国厂商独有的现象，外国厂商都这么干。然而我们也许忽略了一点，那就是中国一直以来都被当作是一个“消费市场”来对待的。比如TERA刚出韩服时，哪怕只是通过性感路线的画皮吸引玩家去冲击“韩国网吧排名第一”也很值得，因为人家厂商通过这些排名就可以向海外兜售自己的产品，排名越高，就能在代理时卖个更高的价钱。就拿昆仑代理TERA来说，据称代理费达到4000万美元，而TERA游戏的开发费用只有3600万美元左右，也就是说，开发商Bluehole只通过与昆仑的这笔交易就已经值回了票价，更不用说游戏还有日服、台服等等版本。

然而对中国厂商而言，利用蝗虫玩家去冲一个排名却只有字面上的价值。第一，游戏并不是自主研发的，没有代理溢价的空间；第二，由于中国市场多年的虚假炒作，再加上国外对中国“人口众多”根深蒂固的印象，中国网游的在线人数很少被拿来当作评判游戏优劣的参考。通俗地说，在中国“好游戏必定人多，但人多并不一定是好游戏”。中国游戏的在线人数只是用来证明中国市场潜力大，只是让更多的国外厂商把原创游戏卖到中国来，但却无益于中国厂商的对外扩张。这也可以说是中国原创厂商无法言语的痛处之一了。国外厂商的营销可以做到世界级，中国厂商的营销却依然只停留在自家花园中。

从台服TERA改为免费模式后的人气判断，这款游戏的后劲可能不足。昆仑以巨资拿下这款游戏到底是福是祸也难评断。最后只说一个数据，据称昆仑的目标是游戏最终达到同时在线100万人，不过据报道去年底开放测试的《剑灵》当天在线就达到了100万人。P

众人拾柴火焰高
1100万美元背后的TI4野望

■北京 hjpotter



1100万美元巨额奖金从何而来?

2014年7月22日，Newbee战队在TI4（第四届《DOTA2》国际邀请赛）比赛中获得冠军，以5,028,308美金（约合人民币3,100万）的奖金数额刷新了吉尼斯世界纪录。除去30%的扣税和俱乐部分成，每名队员都可以分得约390万人民币的巨额奖金。那么，这笔如天文数字一般的奖金从何而来？与上届比赛（TI3）300多万美元的总奖金相比，TI4为什么能高出三倍之多呢？

说起众筹比赛，就不能不提先行者“小绿本”。Valve专门为TI3设计了一本电子版的观战指南“小绿本”，售价为10美元，玩家购买小绿本就可以获得游戏中的经验奖励和稀有的饰品作为回报。Valve同时为小绿本设计了阶梯式的众筹金额，由于筹集的金额越高，玩家得到的奖励也就越丰厚，这使得玩家们口耳相传邀请朋友购买，最终玩家们几乎是人手一本。

此番TI4,Value新推出的“小紫本”不仅复制了小绿本的模式，更是加入了如今在免费游戏中大行其道的“内购”——没有适当的回报，可不会从精明的玩家口中“骗得”1100万美元。小紫本就像一个印钱机器一样，里面有着无数的项目供玩家填满，预测比赛胜负和数据，用指定英雄赢得匹配，收集选手卡牌……完成对应项目即可获得经验并升级，从而获得更多“不朽”级别的道具，当然最快捷的升级方法还是直接充钱。此次Valve提供的初始金额为200万美元，目标筹集金额则为600万，结果玩家的热情大大超出预期，不得不额外追加目标，最终总奖金达到了夸张的1100万美元。

那么，为什么只有《DOTA2》采用了众筹模式举办比赛，而且能筹到这么一笔天文数字呢？ 这首先要从观战模式说起，与其他电竞类游戏相比，《DOTA2》最大的优势无疑就是功能强



什么是不朽？


由于众筹金额只有25%会被加入到总奖金中，因此Valve也随之大赚了一笔


拉远视角，战场一览无遗

大的观战系统。TI4在比赛时会直接在游戏客户端中同步播放赛况，配以中、英、俄、韩四种语言的解说，你可以选择由自己操控鼠标的自由视角，用滚轮放大画面把握全局，亲手随时查看补刀、人头、经济等数据，甚至回滚比赛查看团战细节，是真正次世代的转播系统。观战系统可以说极大地促进了小紫本的销量，玩家在观战时不仅可以为小紫本增加经验，也有一定几率获得不菲的奖励，比如获得写有“三冰购买圣剑时掉落”的饰品，极具纪念和交易价值。


会有越来越多的“五花肉联赛”借助众筹的力量出现



中国选手在电竞奖金榜上名列前茅


此番中国军团涅槃重生，广大玩家功不可没

BP战术被泄密，DK战队很沮丧

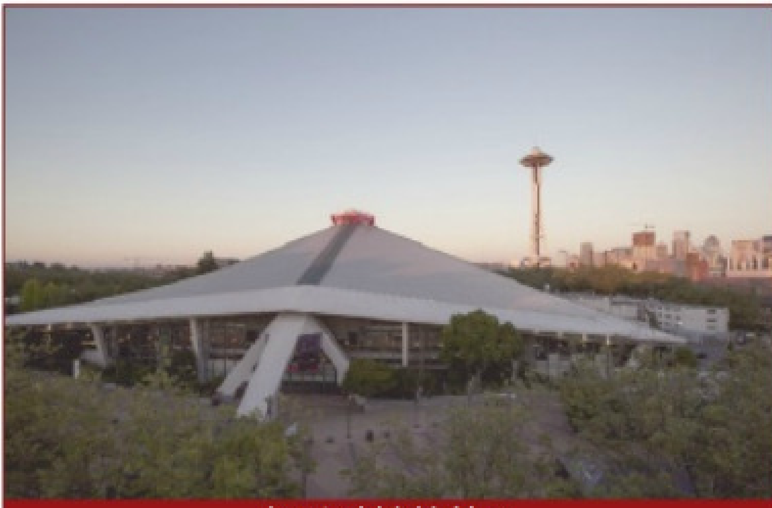
其次，众筹能否成功，取决于能不能为玩家提供足够满意的回报。Value在游戏中设立了“创意工坊”，鼓励玩家设计物品，设计方案被采用后会与玩家分成。创意工坊中有着数不清的奇妙创意，小紫本能够追加无数饰品的底气也正是来自于此。游戏中每个英雄都有自己独有的一套或几套装备，每件装备也会有不同的品级区分。“神话”“不朽”等级别的装备以及各类特效信使虽不会加成英雄的能力，但效果实在是夺目。选手乐意在比赛中使用，观众看到后也不免迸发出充值小紫本的欲望。

事实上，TI3之后，大部分大小赛事都借助了众筹的力量，将玩家购买门票资金的一部分加入到奖金池中，并设定了阶梯式的众筹金额和奖励饰品。不仅玩家们踊跃购买观战门票，得到了心仪的饰品，比赛奖金也节节升高，赛场和比赛规模不断增强。以TI4之前几个大赛为例，在法兰克福足球场举办的ESL总奖金为20万美元，华硕的ROG联赛总奖金则为26万美元，其中多半都来自于玩家的贡献。有了Valve强横的开发实力和《DOTA2》玩家基数的保证，相信众筹模式会促使越来越多的大型比赛出现。

本届比赛概况

TI4的小组赛采用了循环赛的方式，每支队伍都要与其他15个对手交战一次，积分排在前十名的队伍则可以进军下一轮。与大家的预想不一样的是，在首个比赛日，一直被看好的种子队伍——王者之师DK就陷入了苦战，另一支队伍LGD更是来了个四连败——几支中国队伍失去了之前称霸世界的威风，仿佛还没倒过来时差一样，打得畏手畏脚。其他传统豪强也大多状态低迷，像卫冕冠军Alliance就失误频频，在小组赛阶段即遭淘汰。反而是从外卡赛杀出的Liquid状态神勇，连挫几支强队。随后几支中国战队火速调整了状态，DK的新战术“四号位剑圣”吸引了无数的眼球，而LGD和Newbee也越战越勇，最终借助生死一线的附加赛将欧洲豪强Mouz击倒，悉数晋级冒泡赛。排在小组赛第一位的VG则联手美国本土战队EG，直接进军季后赛胜者组。

在随后进行的冒泡赛，LGD将黑马


钥匙球馆的外景


比赛场内人声鼎沸


来自美国本土的Liquid战队发挥出色



来自复仇者军团老队长ROTK的神秘一笑

Liquid斩于马下，而另外一组的Newbee也轻取东南亚豪门Titan，将5支中国战队都规划到了八强版图中。随后的激烈拼杀中，DK和Newbee脱颖而出进入季后赛胜者组，其他队伍则落入败者组。

季后赛在万人瞩目的钥匙球馆举行。这里是当年西雅图超音速队的主场，手套佩顿和雨人坎普曾在此占山为王将整个NBA搅得天翻地覆。在这里，每一名观众的呼吸声都随着选手们鼠标的移动而发生变化。当Zai的辅助熊战士一级偷掉肉山，或是Sylar的水人三连击秒遍全场之时，全场观众的热情在一瞬间爆发出来，此起彼伏的欢呼声就好像在观看真正的NBA比赛一样。

在季后赛中，曾在前几届TI上斩获一冠两亚的Na`Vi率先遭到淘汰，小组赛中状态一般的Newbee反而三军用命一路杀上了总决赛。在败者组激烈的中


冠军Newbee接受全场欢呼


就是要推你的塔

国队“内战”拼杀中，状态极佳的iG，以“天降伟人”Rabbit为核心一路浴血奋战，而背负着众多玩家的期望的DK也被两名前DK队员（Super、ROTK）率领的“复仇者军团”VG击败。随后VG在决胜局阵容不利的情况下，依靠“老队长”ROTK的神机妙算，直奔肉山处将EG邪恶天才们“一级肉山”的不良企图彻底粉碎，取得3:0的梦幻开局，就此奠定胜局最终进军决赛。这也意味着，总计近1100万美元的奖金将被中国军团分走840万美元。

决赛在VG和Newbee之间展开，这是两支将TI4上最流行的战术“肉核”+“推进”用到极致的队伍，双方秉承“上头就是干”的宗旨，短兵相接，几招间便能分出胜负。这是一场头脑与体力的比拼，就连平日激情四射的解说们的声音都有些疲惫不堪，更不用说压力极大的比赛双方了。虽然VG先下一城，但Newbee及时调整了心态，稳定军心之后用更低的失误率，一点一点扩大自己的优势。暗影萨满插下蛇棒，推倒一座又一座的防御塔；酒仙利用跳刀切入战场狂吼，火，土，风三元素分身将对手玩弄于鼓掌之中；末日使者见谁大谁，来自地狱的熊熊烈焰将整个战场烧成了一片焦土。而VG则太过执着于用先知带线推塔，连续三盘选出的先知都成为了对方的“提款机”。最终Newbee战队以3:1拿下了比赛，也将冠军的荣耀和500万美元的奖金收入囊中。五个新的高富帅诞生了，恭喜这些小伙子们！

最后请允许我这样霸气地总结：TI4这次中国队真是的，居然连季军都拿不到，真是太让人失望了！

穷则变，变则通

泉水钩，120分钟拉锯战，一成不变的阵容……大家一定还记得TI3上中国军团全军覆没的惨状和粉丝们的泪水。那么，TI4上中国军团到底是吃了什么灵丹妙药，才让战绩突飞猛进呢？

一是比赛数量增多。还记得前年LGD.int初到中国的时候猛如虎，后来却因为缺少比赛随波逐流泯然众人的故事吗？TI3之前，LGD、iG、DK老三强的比赛数加起来都赶不上Alliance1个队伍，而国外战队连GosuCup这种冠军奖金500美元的比赛都会报名参加，以赛代练，效果显著。而今年随着完美对《DOTA2》的推广和世界范围内《DOTA2》的受欢迎程度增加，中国战队的参赛情况大大好转。各大战队转遍世界参加比赛，且基本都是一路狂扫对手夺冠（DK的SLTV，iG的ESL，VG的EMS邀请赛等），多点开花，比起当年的王者之师Ehome更令外国战队闻风丧胆。而国内的比赛数量也有明显增多，Newbee在国内大杀四方，被称为“内战之王”，并最终在“TI4内战”中成功登顶。

二是战术更加开放。TI3上中国战队一直求稳，但稳定的炼金、猛犸以及4保1战术却只能奉献稳定的失利，让他们



本届比赛中几乎所有英雄都有登场机会


中国战队以赛代练，效果显著

早早被淘汰回家。由于现在的版本单核战术被限制得很厉害，中国各大战队都从4保1中走了出来，开始尝试各种花样玩法。1、2、3号位一般不固定分路，核心也不一定是幽鬼水人等刨痛后期，可能是节奏更快的“伪核”酒仙、剃刀、毒龙。中单也不一定是蓝猫、帕克这样能带节奏的英雄，能刷钱的黑鸟、影魔、火猫，或是擅长推进的死亡先知、剧毒术士反而更受欢迎。各大战队轮番开发新英雄和新战术，像4号位熊战士，3号位虚空假面等都大放异彩。推进战术的流行让比赛的容错率提高，也让训练时间更固定、战术素养更高的中国队伍占尽优势。

小组赛中DK的BP战术泄露事件大家可能都有所耳闻，而DK的状态因此受到影响也是显而易见的。在本届TI4，教练和战术分析师的重要性达到了一个前所未有的高度。比如Newbee战队为队员配备了一支15人的辅助团队，教练则由国服无人不知的路人王——战神7坐镇，之前他在TongFu的工作就饱受好评，此番TI4的夺魁更加印证了他冠军教练的成色。而其他中国战队也都有820、357等多次出征欧美身经百战的老将坐镇队伍，进行战术调整和心理调整，效果同样不俗。

第三，TI3上中国军团折戟最大的原因，其实就是玩家过少，队伍青黄不接。当时欧洲的《DOTA2》玩家动辄几十万的在线，足足能占到全世界的一半，布狗、S4等各种新人不断涌出，人家不拿TI3谁拿？而这一年来，随着大量新老玩家加入中国《DOTA2》阵营，各大战队的挑人余地都更足了。就像美国遍地都是篮球场，所以才孕育了商业联赛NBA一样。玩家越多，各大比赛的观众数和人气就越高，庞大的市场也会吸引更多投资者和专业管理人才。而比赛的增多，也让新老队伍都有了更多的锻炼机会，新人不断出现。像CIS的June，VG的FY都不满20岁，却能在比赛中有着亮眼发挥。可以说此番中国军团涅槃重生，广大玩家功不可没。

奖金的背后

本次Newbee战队带回的500万美元可谓是引爆了传统媒体的热情，以“5

人打游戏挣3210万，能在北京三环买套房”为基调写出了多篇生动报道，各路媒体的采访问题也一个比一个刁钻，甚至问出了“《DOTA2》对人类发展的贡献是什么？”这样的终极问题。从中我们不难看出，传统媒体依然不了解《DOTA2》，对电子竞技的认识，也只是“打游戏可以发大财”而已。

其实真要说起来，“发大财”这样的印象也绝不能算坏。大家别忘了，在很长一段时间内台球厅与游戏厅是不分家的，常一并被形容为小流氓的聚集地受到社会的笔伐口诛。但丁俊晖的成功与他赢下的巨额奖金一夜之间就改变了台球的地位，大批体育观众将目光转向了斯诺克，中国成为了世界台球的重要一极，CCTV也用一场又一场的直播鼎力支持，各种公开赛举办得有声有色。台球与电子竞技同属于室内运动，也一并征战了亚室会。与丁俊晖和台球同理，这高额的奖金，庞大的观战人群，就是TI和《DOTA2》最大的贡献。

“你们老说足球篮球都职业化，排球怎么不行。那我想问问你们，人家歌星开演唱会观众能塞满一个体育场，你用一个京剧演唱会试试？市场的问题，你必须实事求是。”前排管中心主任徐利离职后曾对记者这么说过。

对于一项运动来讲，人气是可以经过积累变现为财富的。在商业化程度最高的足球联赛英超中，就连卡迪夫这样的弱旅每年也可以从转播合同中收入6210万英镑。本次TI4前，Valve与体育转播巨头ESPN签下了全程转播的协议。由于这次直播取得了非常大的成功，ESPN今后也会大幅度拓展对电子竞技赛事的报道。不止是传统媒体，以游戏直播为卖点的Twitch被巨头谷歌以10亿美元的天价收购，国内的斗鱼、战旗等网络自媒体直播平台也频频签下职业选手为其宣传，一心想要聚拢人气，走在时代的前列。


TI是属于粉丝们的节日



16支队伍的领军人物有多少会退役？

任何事物都有一个发展过程，几年前的DotA比赛中万元就算高额奖金，而且还经常被拖欠，谁又能想到如今TI的奖金4年翻了8倍，达到了千万美元级别，就连解说和主播都能赚得盆满钵满呢？说起来，丁俊晖也是一位《DOTA2》的忠实粉丝，TI一届又一届办下去，谁知道会不会出现一个丁俊晖式的偶像，并带领这项运动走进千家万户呢？

我们该如何备战TI5

在TI2到TI3期间，中国队伍在拿到了世界冠军之后表现得过分轻敌，丝毫不顾国内《DOTA2》才刚刚处于起步阶段，因此不仅在小比赛中被A队用各种阵容吊打，在TI3上也输得毫无脾气。而TI3到TI4又是另一个阶段，各大俱乐部不断招兵买马四处练兵，虽然“罢训”之类的内斗常有，但也能达成共识将“对外”作为第一目标。那么，到TI5又会是怎么一个情形呢？中国战队是会垄断这个项目，还是会像TI3一样再次折戟呢？

我们前面提到了，借助众筹和直播平台的力量，《DOTA2》比赛的观众和奖金可能会越来越多，这也预示着很多线上战队会获得稳定的赞助从而转为线下职业俱乐部。这不仅意味着比赛会变多，也意味着欧美豪强们的选材面会变宽。不光是传统豪门Alliance和Na'Vi都意欲进行人员更换重整旗鼓，就连东南亚和韩国的新晋队伍也虎视眈眈，不会放过任何一个练兵的机会。像13abyKnight、Merlini等大神级人物也纷纷选择复出一试身手。而且别忘了，TI4上出现的几个天才，年仅16、17岁就以天赋征服世人的Zai和Arteezy等选手已经成为了中国队伍最大的威胁，此番他们率领EG锁定了季军席位，天晓得明年


zai神接受采访，自古DotA出少年


伴随着中生代选手的退役，互相挖人的季节到了

他们能成长到什么地步。

与国外队伍可见的进步形成鲜明对比的是，中国的《DOTA2》将会进入一个阵痛期，这其中首当其冲的就是大量中生代实力派选手的退役。目前YYF和Xiao8已经确定退役，Mushi也很可能转型为解说。TI3折戟后，大多数选手尚且会想“再战一年”，但今年前八名的奖金都非常丰厚（7、8名即可获得48万美元的奖金），拿到奖金就退役，转型解说做做直播卖卖肉松饼，自己掌控自己的生活节奏，没准收入还会比当选手时更高，何乐而不为呢？由于电竞选手的比赛压力实在太大，饮食睡眠不规律也是常有的事，很多老将为了身体和家庭，做出这样的选择也无可厚非。

退役选手的位置得有人填补，由于豪门队伍通常都缺乏耐心锻炼新人，因此职业战队只能通过“互挖”人气选手填补阵容空缺。僧多粥少，这也会导致某些队伍的队员被挖空，无心恋战的老板撤资不玩。虽然会有新的投资人加入，但新队伍的磨合也需要时间。几支豪强吃肉大部分队伍喝汤的局面依然不会改变。如果比赛的数量和质量不尽如人意，或是出现内讧，那TI5上中国军团再次遭遇惨剧也不意外，这，绝不是危言耸听。P

手游竞技能从TI4借鉴什么？

■特约撰稿 游戏葡萄查理



Valve主办的TI4大获成功之后，许多手游的开发商和发行商也开始打起了电竞的主意——先有《刀塔传奇》成为WCA2014唯一的手游项目，后有《天天炫舞》和《全民枪战》成为ECG的手游项目。的确，一届成功举办的电竞比赛不但可以大幅提高游戏的影响力，还可以在经济上获得不菲的收入。但无论是WCA还是ECG或者是其它的电竞比赛，其规模和影响力都远远不如TI4。那么，是什么让TI4成为了世界上最顶尖的电竞大赛呢？现在就让我们以TI4为例，看看顶级电竞比赛是怎样炼成的。

1.电竞大赛的基石：游戏

什么样的游戏可以支撑起世界级的电竞比赛？这个问题如果展开写可以写一本书。简单说，这款游戏需要同时具备竞技性和观赏性。

竞技性

竞技性是一个综合的概念，很难简单概括。一个游戏想要具备竞技性，首先游戏要以对抗或者竞争为主要内容，例如DotA和LoL，游戏的目的就是推倒对方的大本营；其次所有的玩家都应服从统一的竞赛规则，这一点保证了公平；最后，在比赛中选手可以选择的策略应该多样化，也就是说游戏中不应该存在最佳策略。

观赏性

观赏性分为两个方面，首先是游戏的观赏门槛要低。围棋这种古老的游戏设计极为精妙，对抗之激烈、策略之丰富即便是如今百花齐放的电子游戏也无法比拟。但围棋之所以还只能算是小众的棋类运动，是因为其观赏的门槛太高——不会下的人完全不可能看懂两位棋手在做什么。其次是之前提过的策略的多样化，这个非常好理解。如果游戏中存在最佳策略，那么所有的选手都会倾向于使用最佳策略，比赛就会变得千篇一律。想象一下，一届世界杯上所有球队都使用442阵型加长传冲吊的战术，这样的比赛能好看吗？

这样的两个条件对游戏的设计和研发提出了很高的要求。目前市面上几乎所有的手机游戏都很难满足这样的要求，不是严重“课金”导致游戏缺少公平性，就是太过简单没有观赏性。但将来很可能会有优秀的电子竞技手机游戏出现，现在我们也许可以看看其他能够借鉴的方面。

2.良好的社区氛围

有人说TI4之所以大获成功是因为高额的奖金，但我们必须清楚这些奖金是



一位艺术家正在分享他为创意工坊开发宠物的经验


创意工坊的讲座总是坐满听众，一席难求

怎么来的。每届TI4 Valve都会通过发售互动观赛指南募集奖金，往届的奖金虽然也达到了接近300万美元的高度，但却远远不及今年TI4一千万美元奖金。这一年时间到底发生了什么变化呢？

最大的变化在于整个《DOTA2》的社区逐渐成熟起来。Steam社区上的《DOTA2》社区火爆异常，标志性的Workshop（由玩家制作诸如装饰品、宠物、武器等美术资源的工坊）的销量也是节节攀升。Workshop的精良作品培养了玩家良好的付费习惯，对于愿意付费购买Workshop产出的道具的玩家而言，TI4期间特殊的收费项目性价比都很高，他们很乐意于付不多的一笔钱参与到整个赛事的互动当中。

除此之外，社区形成了良好的分享、交流的氛围，很多玩家的问题会被其他玩家解决，他们甚至会在社区中认识，结伴开黑甚至一起去观看比赛——之前可能两个人完全没有见过面，但这并不妨碍他们成为非常要好的朋友。是不是觉得似曾相识呢？端游时代的社区曾经也有这样的功用，但手游公司们并不太注重社区的培养和用户的沉淀，没有良好的社区氛围使得手游的用户之间缺乏交流，对比赛的参与感更无从谈起。想让自己的游戏成为电竞的焦点？先培养一个出色的社区吧。



排队的区域放了很多台电视，玩家排队购物也不影响观看比赛



买完周边以后立刻带上的地卜师三兄弟，据他们说还有第四个人，可能去打野了吧

3.高额的奖金

高额的奖金一向是吸引眼球的焦点。网球的四大满贯比赛中，冠军奖金可以达到一百余万美元；足球的欧洲冠军杯，冠军球队可以拿到4000万欧元的奖金。既然是国际级的比赛，奖金的数额自然应该配得上比赛的级别。

不过话说回来，并非所有电竞赛事都要通过众筹来筹集奖金。这方面，手游电竞不妨向体育比赛学一学：世界级的体育比赛，奖金主要来自于两部分，首先是赞助商的投入，其次是转播权的分成。游戏（体育比赛）的影响力越大，赞助商的投入和转播权的出售获利就越大。2014年世界杯，国际足联在转播权出售方面的收益达到了数十亿美元。

4.丰富的直播方式和优秀的直播水平

《DOTA2》相比于其它电竞游戏的一大突破就在于丰富的直播方式和优秀的直播水平。想观看一场《DOTA2》的比赛，玩家有两种选择：第一种是传统的通过视频网站观看，例如Twitch；另一种则是通过《DOTA2》游戏客户端观看。

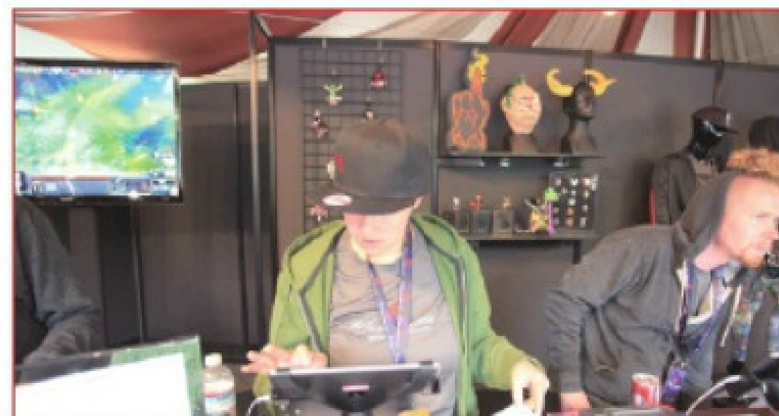
《DOTA2》游戏中的直播系统可以让玩家可以在游戏内的频道中轻松找到想看的比赛。加入比赛后，玩家可以选择导播视角、玩家视角或者自由视角来观看比赛。最受欢迎的应当是玩家视角，玩家可以用第一人称看到喜欢的选手的全部操作和镜头的运动，这在DotA的时代是不可想象的。这不但会让玩家感觉和自己的偶像更近，还可以直观地学习高手的意识和操作。另外，玩家还可以通过观战面板观看双方的经济情况和本局的表现等不同的参数，很大程度上降低了观看的门槛。

更有趣的部分在于，玩家可以购买自己喜爱的战队的战旗来支持他们，支持数会被显示在比赛中的画面上方。如果自己支持的战队获胜，还可以升级战旗！如此多精巧的小设计，使得《DOTA2》的直播本身魅力无穷，TI4现场甚至有观众带来了笔记本电脑，就为了能够给自己支持的战队加油助威！

除了直播平台以外，竞技项目还需要优秀的解说员作为支持。TI4配备了精良的解说团队，光是现场就有三支解说团队分别用不同的语言进行解说，并有转播团队把现场解说的音频、视频信号送往世界各地。



神秘商店的取货处中一片忙碌的景象忙碌



神秘商店的下单处，美女身后的货架上放的都是周边的实物

5.场馆

在电竞比赛中，现场观看直播的观众只占全部观众的很小部分。但是如果因为观众人数少而忽视这一部分人，你就忽视了最重要的部分。他们不但是狂热的游戏迷（否则也不会自掏腰包支付昂贵的门票费用和路费来现场），而且可以塑造出非常良好的现场气氛，这种气氛通过媒体的视频、音频直播传到了网络用户那里，给网络观众也带来很好的观看体验。

那么什么样的场馆才能配得上世界级的电竞比赛呢？我们来看看TI4的比赛场地钥匙体育场。钥匙体育场是原NBA西雅图超音速队的主场，能容纳17072人，耗资1亿2千万美元建成——差不多是规格最高的篮球场了，场地的观看效果、拢音效果、灯光设备、显示设备都是最先进的。场馆中间的上空甚至悬挂了20:9的超宽屏幕，在直播比赛的同时还可以在直播画面的旁边打出实时的数据统计和选手的表情，让现场观众的观赛需求得到了极大的满足。

除此之外，钥匙体育场还配备了许多卖饮料、食物的商店，并在这些商店的等待区域放置了许多屏幕，玩家在排队购买吃喝、纪念品的时候也不会错过精彩的比赛。P

老谢的桌游开店随谈（06）

■上海 老谢（Cnfancy）

曾经在桌游展会上跟几位店长交流经验，有一个观点得到所有人的一致赞同：其他问题都有办法，只有人才最难搞，人的问题解决了，才是一切问题都解决了。因此本期及下期的中心话题就是用人，以及因人而异的经营理念。

几个人才够用？

开业培训中必然会遇到一个问题——“我的店有XX平米，XXX个座位，该请几个人？”

答案是反过来，“根据你手头有几个能用的人，再来决定摊子铺多大。”

店址可以换，布局可以改，实在不行分一部分出去做其他用途，或者过段时间搬个更好的地段——这些都是“用钱就可以解决”的。只有人员问题，花钱也未必能解决好。

人手来源

一家店，即使面积再小，桌位再少，至少也要2个人才能支撑局面。当一个人出情况的时候，还有另一个人可以顶替，否则别说正常经营了，连厕所都没法上。许多小店初期资金紧张，能剥削的只有自己，以及身边最亲密的人，亲戚是最容易想到的，其次是同学、好友，最后才轮到外部招聘。

内部人员

夫妻店是很常见的模式，但要在钱景尚不明朗的前提下，很难取得另一半的充分支持。男女朋友除非感情非常深厚，否则时间长了难免因各种大小事端引发摩擦，进而“有店没我，有我没店”。父母亲倒是普遍愿意帮忙，可年纪大了未必事事都能照顾到，而且辈分摆在那里，很多时候也不方便随意调派。十七八岁的表弟表妹，多半是被家里人硬塞过来“随便给他找点事情做做”，年轻人心性未定，一时好玩难以持久，管得严了不乐意，管的松了没作用，如果调教好了倒是一大助力，前提是有足够耐心和威严。

三五知己情投意合，合资开家小店，谁有工夫谁来帮忙，是很多人觉得“理想”的模式。但这种经营方式架筑在极为不稳定的“友情”基础上，很容易诱发矛盾。所谓“谈钱伤感情，谈感情伤钱”，你可以对招聘来的员工指手画脚，却很难对一脸热心投钱投时间投精力帮你做事的人有所要求，哪怕对方的某些做法与你的预期不符。

办法不是没有，只是需要严格执行：事先约法三章。要么以开心为目的，爱怎么做怎么做，最后钱烧光各自散伙，绝不怨天尤人；要么以赚钱为目的，无论辈分高低、投资多少，都必须认可店长的经营理念和管理方式，最多拍屁股走人（店不倒不许撤资），眼不见心不烦。

外部人员

外部招聘最大的问题就是“信不过”。不知道是否诚实可靠，会不会坑蒙拐骗；不知道是否老实本分，会不会挑拨是非；不知道是否宽容厚道，会不会易燥易怒；不知道是否能长期留任，会不会动辄辞职。个人能力反而不是大问题，不懂可以教，不会可以学。服务业最重要的是服务心态，技术方面只要心态正，总归能提升上去。

我曾经培训过自称“《三国杀》某战队成员，曾经在某大赛得奖”的新员工，用他最熟悉的《三国杀》来测试。我相信他玩过的局数绝对远超过我，教朋友玩的次数想必也不少，于是问他：“如果店里现在来了一桌从未接触过《三国杀》的客人，你要怎么教他们？”他说：“这个简单，带他们玩一局就会了。”我再问：“假设现在客人手里拿着3个角色，问你‘老板啊，我该选哪个’，你怎么回答？”他说：“选个厉害的，好用的。”我说：“如果你只是普通玩家，那么这些答案都没错。可如果作为我的店员，这几句话都不及格。”

为什么不及格？因为店面就可用的人手就这么多，对于《三国杀》我的标准是“15分钟教完，让玩家自己玩起来，除了偶尔解释规则细节外，店员不能参与其中”，别说带一局，哪怕只是“带一圈”，也远超时限。从未玩过《三国杀》的玩家，无从了解哪个角色更厉害，必然会要求店员解说，一个角色随便讲讲二三十秒，3个角色就要一分多钟，即使快速准确的讲清楚了，其他玩家会要求“你给他讲了，也给我讲讲吧”，一桌七八个人，轮流讲一圈至少十几分钟，而此时尚未进游戏，讲了他们也难以真正理解，花费大量时间精力，最后反而落得个“都怪你让我选这个角色，害得我输了！”



专业桌游店的游戏品种和数量都极其丰富，要把这些游戏规则都弄清楚，来人就能讲，不是一件容易的事儿

如果是新店初开，比起有丰富桌游经验的老玩家（很多人立刻就会想到的招聘对象），我更倾向于培养经验不足的新人。一则工资低，二则纯白底色好写字。会玩不等于会做事，许多细节单纯的玩家不用去考虑，作为店面经营就要额外多花更多心思。与其花大力气去纠正那些不合适的习惯思维，不如从最基础的部分开始一点一滴灌输你的经营理念。

学生党/假期党也是很多人会考虑到的对象。学生的好处很明显，年轻人有热情，兼职工资也不高。但学生的缺点同样明显，热情难以持久，当激情被日复一日的繁琐事务磨掉，剩下的就只是得过且过，随便应付过去就算。兼职的问题在于，也许你花两、三个月时间，好不容易把一名员工打磨合适，可堪一用了，假期结束开学了，一切归零。

女性员工在亲近客人方面有天生优势，这一点甚至无分男女顾客。即使特别漂亮的小姑娘，只要彬彬有礼，热情低调（这个要拿捏好分寸），也能避免激发女顾客的同性敌意。但女性员工有几点要注意：流动性大，经常因感情或家庭因素辞职（很少能坚持3个月以上）；面子薄，遇到问题易受挫，易退缩（首次考试未通过必哭）；年轻貌美身材好的，要避免被性骚扰，同时很可能被帅哥勾走辞职（不能阻人好事啊）；工作时间不宜安排夜班（下班太晚还得报销Taxi），周末经常请假去约会；每月特定日子情绪焦躁身体不适，建议调整休息。

理想的人员配置

以我自己打理过的两家店为例，一家营业面积约七八十平米，约8~10桌，满座约50人，2名熟练员工（含我自己）可以勉强照顾，超过60人可能需要招援兵。另一家营业面积约一百三四十平米，约12~14桌，满座约70到90人，标准配置是3~4名熟练员工（含我自己）。

一名“能打的”员工平均可以同时照顾3~4桌，但这只是理想状态。人手越少，捉襟见肘的情况越明显。假设现在店里有3名员工，9桌客人，如果1名员工为了接待其中一桌客人需要陷进去10分钟，就意味着10分钟里剩下的2名员工要承担所有其余8桌的接待任务，如果此时另一名员工也有事情需要处理10分钟，剩下那1名员工就得在20分钟里同时照顾7桌，他大概会希望自己长了3个脑袋8只手。所以一个受过专业训练，懂得在最短时间内处理一桌甚至同时搞定两桌客人的熟练员工，顶得上3个未受训的新人。哪怕只会一个《德国心脏病》（我们戏称为“心脏病专家”），关键时刻能顶上去并快速解决战斗，就是“能打”。

新店“两个半”？

对于新开的小型店面，我的建议是至少要“两个半”人手。何谓“两个半”？店长自己算一个，若有“能打”的店员算一个，再带一个新手学徒算半个，加起来两个半。如果没有现成的得力店员呢？那就需要自己一人带两名学徒，两人加起来算一个（预计3个月内可能淘汰掉其中一个，另一个则进步成“能打”的），再加上一个监督，当自己有事不在时能代为管理，因为不直接参与店面经营活动，所以只能算半个。这半个监督可以是家里闲着没事做的老头老太太，不需要懂任何技术知识，只要做两件事：一是收钱管账，二是督促学徒们擦桌子、扫地、洗杯子、打扫厕所、换饮用水、清理垃圾、收拾器具……总之就是各种杂活儿。

营业面积、人员素质、员工流动性、平均客流量、月收支等因素都会影响店面的人事安排，可以参考上述建议，再根据自身具体情况，作出适当调整。人员较多时可安排轮休，人员较少的话就只能每周固定一、两天（通常是周一、二）全员休息了。桌游店的客流量通常以周为单位循环，周一、二大家都在上班上学，没空出来玩；周三稍微喘口气，偶尔抽空出来小玩一会儿；周四继续努力工作；周五下午开始陆续上座，周六全天最忙，一直忙到周日晚饭后，考虑到第二天还要早起，一般吃完就回家休息去了。寒暑假期间，无论周几，学生党们都会一早爬出来玩，不到入夜不回家。一年里最重要的日子包括春节、五一、十一、寒暑假、情人节，圣诞到元旦的黄金周则视乎各地风俗习惯不同，除此之外差不多都是淡季。高校学区则根据学生多为本地学员还是外地学员，住宿生与走读生的人数比，淡旺季可能截然相反。

逐步退隐的人力梯队

人员安排并非一成不变，学徒们的战斗力逐步提升，自然会发生新老交替。当新人陆续进步成为“能打”的老店员后，店长本人就要渐渐退居幕后，将自己重新降格为“半个”人力，腾出更多时间和精力，用来自我提升、扩展业务，对店面做进一步的宣传推广和发展规划，甚至拉投资开连锁店，或是趁局面大好转给别人接手。我们的最终目标是连“半个”人力也不算，让自己彻底脱离出来，把店面交给适当的人选打理，只要每月按时收取利润份额即可。如果一家店经营几年，店长还要每天亲自洗杯子、刷厕所，跟几年前刚开张时没什么差别的话，进取心怕是有点不足啊。



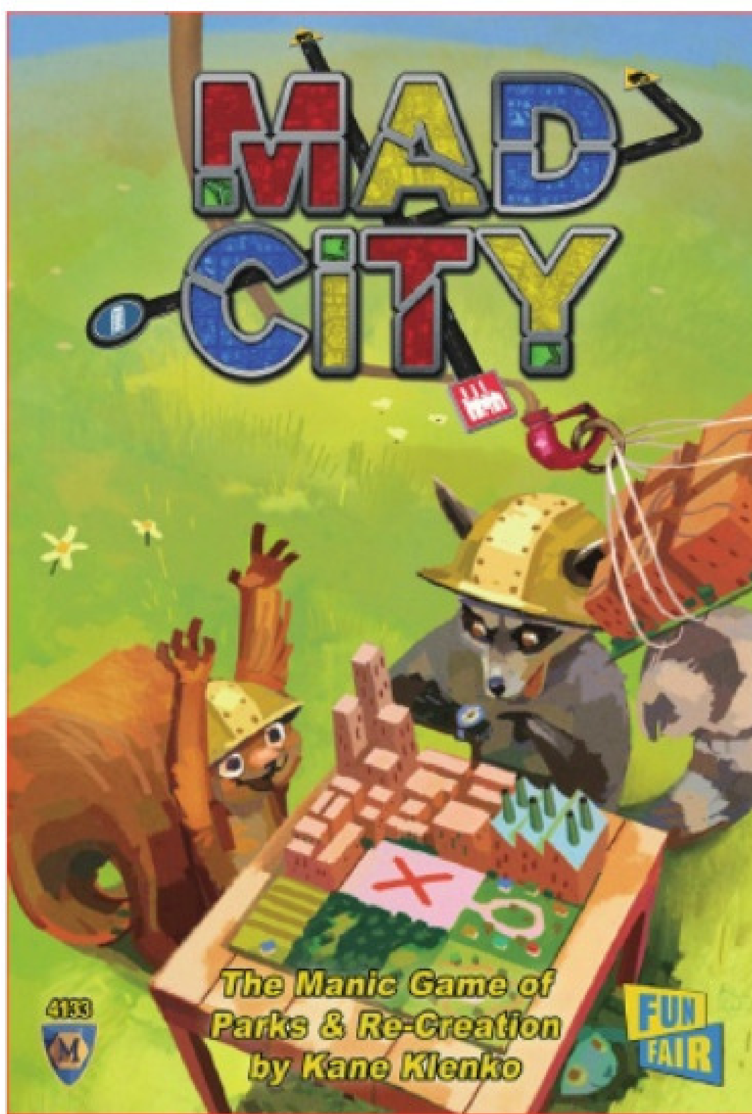
普通工作日下午的店面一角，顾客主要是二三十岁的都市白领

编者后记：21世纪什么最重要？人才最重要。桌游行当也一样，要想做好，人才不可或缺。桌游行业所需要的人才（尤其是店面经营）又具备鲜明的特点，首先要逻辑清晰，语言表达能力强，要乐于与人沟通交流，要细致耐心并且具备较强的亲和力和组织能力，同时，知识面要宽，对于桌游及其背景可能涉及的领域都要有一定的了解。要想称职，并不容易，有志于此的朋友，要加油了。

疯狂城市

●游戏名称：Mad City ●中文译名：疯狂城市 ●游戏人数：1～6人
●出版公司：Mayfair Games ●出版时间：2014年

《疯狂城市》是今年美国出版商Mayfair出版的一款新游戏，Mayfair出版商以在全球出版英文版“卡坦岛”系列产品而闻名，近年来德式游戏的流行，使Mayfair逐渐退出了中国玩家的视野，不过最近Mayfair收购了非常著名的德式游戏出版商Lookout，其名下的《农场主》《勒阿弗尔》等著名德式游戏都成了Mayfair的游戏，相信这些游戏的再版会让Mayfair再次回到玩家的视野中。



《疯狂城市》封面

《疯狂城市》是一款实时拼图游戏，实时游戏最近在欧美十分流行，出版了很多有趣的，比如几年前的《太空警报》，最近出版的《神庙逃脱》《太空实习生：骰子对决》等等，很对欧美玩家的口味。《疯狂城市》在实时的同时，将拼图结合在了一些，让人有一种玩《乌邦果》的感觉，但游戏实际并不那么复杂，玩家的目的是得分，而不是只比谁拼得快。

游戏主要由54个城市方形片组成，另有一些记分板、记分片等组件，而在游戏中，玩家主要就是使用城市方形片来建造城市，游戏分成基础游戏模式和标准游戏模式。在基础游戏模式中，玩家要在1分钟时间内，用九个城市片来拼成一个3*3的城市，然后进行算分。在各种城市片上，有三种颜色的区域和两个特殊地区，三种颜色的区域分别是：黄色住宅区、红色工业区、蓝色市区，这些区域内都有对应的图标显示在城市片上，根据玩家拼成的区域里的图标数量，玩家会得到一定的分数，比如黄色住宅区，如果一个区域有3到6个图标，就会获得1分，如果有7到12个图标，就会得3分，如果有13个或更多，就能得5分，黄色的图标在游戏中最常见，红色和蓝色的图标能提供的分数更多，但也更难拼到一起，两个特殊区域分别是湖和公园，他们单片就会算分，最多能拼成一个方块（8分），但是在游戏进行中（1分钟内），玩家要想让自己的湖和公园算分，就必须要去抢一个树木模型，抢了树木模型的玩家不能再改变自己城市的布局，当时间到了之后，除了计算上述区域或地区的分意外，还有看玩家的路能连续多长，谁的最长，也会奖励3分。玩家用自己的记分板记录分数，然后开始新的一局，直到有玩家拥有150分时，游戏结束，该玩家获胜。

基础游戏模式是相对简单的拼图游戏，而标准游戏模式则对玩家有了更高的要求。首先，玩家在拼完城市后，可能不会立刻得到分数，而是要先转动记分片，玩家每人得到一套由9个片组成的记分片，每种颜色会有3个不同档次的片，一开始要根据规则摆放到不能得分的一面和位置，玩家每次完成的城市中，每完成对应档次的片时，就会旋转或将片翻面，例如，黄色有一个五边形的片，是对应3到6个图标，玩家每完成一次这样的区域，就可以转动这个片，转动五次后，就可以翻面，以后再完成这样的区域时，就可以得到分数。游戏称之为延迟得分，如果玩家能直接完成较大的区域，也可以立刻得分，比如红色9个图标以上，或者蓝色8个图标以上，玩家都会立刻得到6分和7分，不会延迟。除此之外，抢树木模型还是可以正常得分（如果玩家的分数已经在50分以上，则不能抢这个模型），而最有趣的是，每个玩家还有4个可以选择是否争取的得分片，分别是最大住宅、最大工业、最大市区以及最长路。玩家在规定时间内，可以选择是否将这些片拿在手中，在时间结束后，先看是否有玩家认为自己在某一种区域上是最大的，如果成功了，他可以得到3分，如果不是最大，则要减去2分。游戏依然是当某人达到一定分数后结束，分最多的玩家获胜。

游戏有着非常简约的美工插图，可以说制作上很朴素，但玩起来还是有一定乐趣，尤其是游戏支持1～6人，人多时大家忙碌的样子一定很有趣，而1人时也有3种特殊玩法给孤单的玩家，他们可以拼4*4的城市来挑战分数极限。总体来说，在实时游戏不断推出新品的当下，《疯狂城市》算是中规中矩的产品，没有花俏的使用电子音乐，没有不断扔骰子的混乱场面，只是玩家紧张的进行拼图和思考，它不像《乌邦果》那样强调胜负，拼时随便拼，看怎么才能拿到更多的分，成为疯狂城市的新市长。P

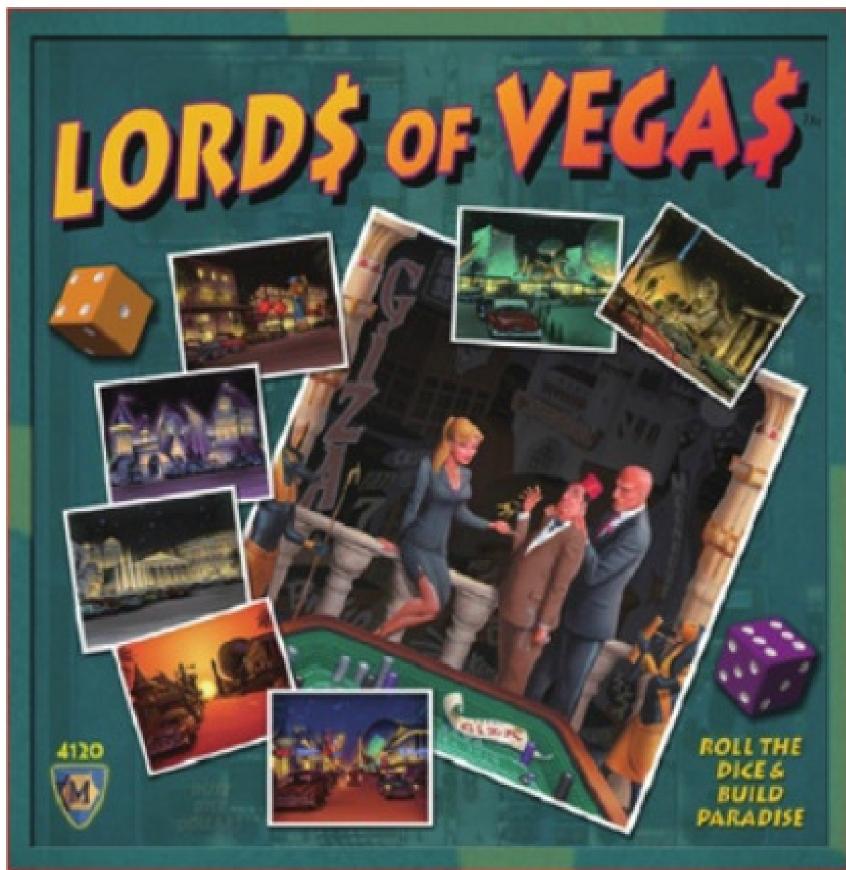

《疯狂城市》配件图

维加斯领主

●游戏名称：Lords of Vegas ●中文译名：维加斯领主 ●游戏人数：2～4人
●出版公司：Mayfair Games ●出版时间：2010年

这是一款4年前出版的游戏了，虽然时间有点久，但就这样被人遗忘确实有点遗憾，当《唐人街》《我是大老板》等嘴炮游戏在海内外盛行时，这款同类型优秀产品却无人知晓。今年这款游戏出版了一个扩展，使它又重新回到我们的视野中。

游戏以玩家在拉斯维加斯地区建造赌场为背景，图板的中间是一条高速，两边有很多可以建赌场的格（空地），游戏中有五种颜色的方形片赌场，用来放在这些格里，



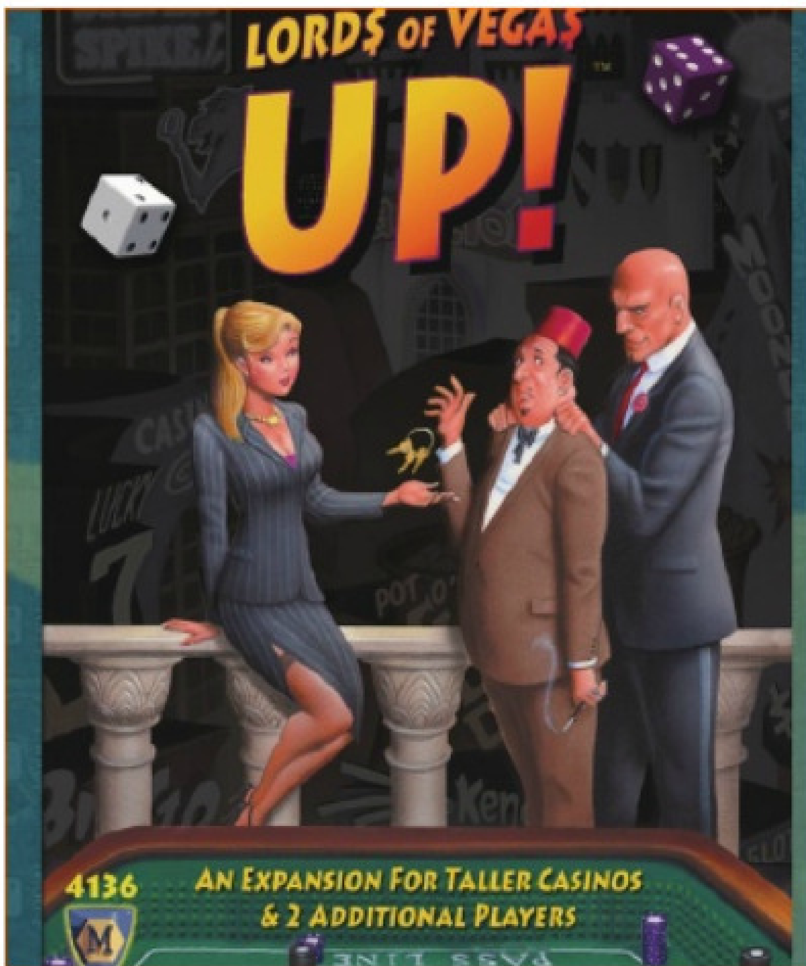
《维加斯领主》封面

玩家在游戏开始时会得到一种颜色的骰子、圆片（用来表示格的归属），以及若干的钱，每个玩家还会抽两张资产卡，根据资产卡上显示的格，把自己的圆片放上去，代表玩家已有的空地，同时根据资产卡上钱数得到起始资金。

玩家在自己的回合有两个阶段，第一个阶段是获得空地和收益，玩家会翻开一张资产卡，根据资产卡上的数字，把自己的圆片放到对应的格上，如果这个格上已经有别的玩家的骰子（通过阶段二的一种行动）和赌场片，则玩家会用自己的骰子替换掉原本的骰子，变成自己的赌场。也就是说，无论什么情况，玩家都会得到这块地，之后，所有有玩家圆片的地都会给相应玩家相同数量的钱，而且，资产卡上会显示一种赌场的颜色，玩家拥有的每个这种颜色的地都会根据地里的骰子数值得到钱，如果有玩家拥有这个颜色的赌场，每个赌场也会给这个玩家一分。玩家的得分会记录在游戏版图的外围，但游戏的记分轨道并不是连续的递增数字，而是会隔几个数字一长，当玩家只得到了很少的分数时，可能就会无法记录，比如当玩家有49分时，下一个记分点是54分，如果玩家不能一次性得到5分，玩家所得的分就浪费了。

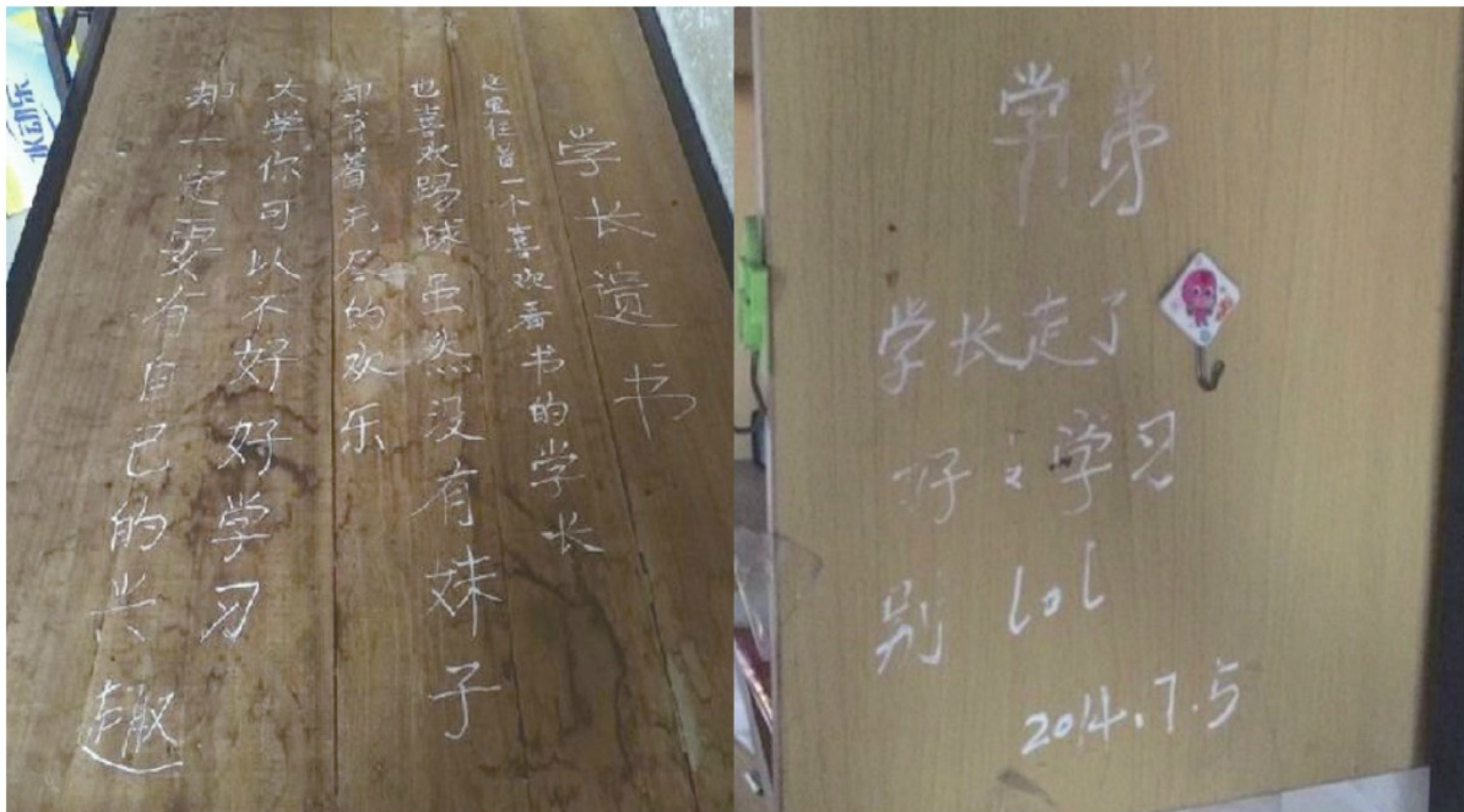
第二阶段是行动阶段，玩家可以在5种行动中选择执行，并可以执行一种行动多次，除了赌博。建造：玩家可以在有自己圆片的地方造一个赌场方片，并根据所在位置画的骰子值，放一个自己的骰子到上面（与下面的数值相同），游戏中赌场片是有限的，玩家的骰子也是有限的，所以无论哪种用完，就都不能建造了，玩家在建造时也要支付图板上对这格标注的钱。蔓延：玩家可以在自己赌场旁边的空地上建造一个同样颜色的赌场，并放上自己的骰子，但是要支付双倍的建造费用，同时蔓延也有一定的风险，如果对应的资产牌被翻到了，则会被翻牌的玩家抢走。改建：玩家可以将自己赌场的颜色变成另外一种，每个赌场方片5块，如果某一种颜色的赌场片已经没了，就没法改建了。重组：玩家可以将包含自己方片的赌场里的骰子重掷，重掷费用是根据原本的骰子值决定，重组是非常有戏剧性的，因为可能在重掷后，赌场的归属就会出现变化。赌博，玩家可以选择一个赌场赌博，赌博是双骰式，根据两个骰子的结果，如果是3、4、9、10或11，赌场老板要支付给你一倍的下注金额，如果是2或12，则玩家会得到两倍的自己下注的钱，如果是5、6、7或8，则下注的钱归店长所有。

游戏中玩家之间是可以自由交易的，比如用赌场方片、用骰子等等，游戏当有一张叫"游戏结束"的卡翻出后就会结束，分多的玩家获胜。游戏中有放置各种颜色资金卡的位置。这可以给爱算牌的玩家带来一定的概率学结果，玩家也会根据预测来重建或建造对应颜色的赌场。总体来说，游戏有建造，有发展，有规划，也需要玩家间互惠互利，交换各自的地，从而创造出更大的赌场，来得到更多的分。





◀这是《维加斯领主》今年推出的扩展
▲《维加斯领主》配件图



论“学长遗书”的正确写作方式

大学里可以没女朋友，可以没优异的成绩，一定要有一个自己的爱好……好好学习，别LOL。

学长遗书泣血忠告学弟，肺腑之言戳中毕业生泪点。

2014年7月，网络上流传一组郑州大学一宿舍的“学长遗书”，床板、柜子上惊现学长用修正液写的“教诲”，引人沉思，用经验告诫学弟别再虚度光阴，堪称中国好学长。

此“遗书”一出，引起其他大学毕业生的共鸣，并表示这是血淋淋的例子，完全是肺腑之言。

以上摘自百度百科“学长遗书”词条

对于这件事的看法，实在是五花八门，有过类似亲身经历的才有发言权，我们找来了一些“亲历者”，让他们对这件事儿发表看法。下边就看看他们说了些什么，还是那句老话，发言仅代表个人观点。

过来人真的“大丈夫”？

我对这样的“遗书”并不喜欢，其实我对所有类似这样的告诫的话语都不喜欢，因为人生始终是自己的，快乐最终还是要靠自己去发现。

■说书人 大学毕业10年的半神巫妖

听闻最近郑州大学一宿舍现“学长遗书”，宿舍床板、柜子上均有学长疑用修正液写的“教诲”：大学可以没女朋友，可以没优异的成绩，一定要有一个自己的爱好……回忆时不会因碌碌无为而悔恨。柜子上还有几行字：好好学习，别LOL。

一开始我被吓了一跳，“遗书”都出来了，后来一看满不是那么回事。于是依稀记得这种新闻好像每年都有，只不过方式不一样，这次是修正液，遥远的以前好像还真有写过血书的，内容大抵相同，都是什么“为了四化”“读万卷书”一类的。再想，似乎我也曾经为我的学弟们留下过一些教诲，比如“一楼女厕所有个窗户不是磨砂的”“锅炉房闹鬼”一类的话，只是时间久远，记不清了。

人生始终是自己的，快乐最终还是要靠自己去发现

我也是个过来人，因此对这种过来人的话很有感触，按理说，这些话都是四年经验所得，里面饱含了辛酸与苦痛，多应是些良言才对。可面对着新闻里空荡荡的宿舍以及床板上的字，我突然心生一种悲凉和怀疑——这几句话真

的“大丈夫”？

从语法角度看，这句话有着一种逻辑上的关系，首先是前提——“可以没有女朋友”“可以没有优异的成绩”。看来我们这位不知名的学长还是把女朋友放在了第一位，放在了学习成绩前面，嗯，应该是个我辈中人啊。但是，后面话锋一转，便是“一定要有一个自己的爱好”，再往后，更是一句让我们这些老玩家振聋发聩的话：“别LOL”——学长连“玩”字都不敢写了……

于是我们是不是可以认定，学长心中的大学生活由四部分组成：女朋友、学习、爱好、游戏，顺序依次。其实差不多，但我却认为学长搞错了那么几件事，那就是这四样事物并不冲突，也并不需要排序，甚至某些还处于重合状态。

笔者依稀记得自己的大学生活，学习肯定没有，女朋友有不少，爱好更多，游戏自然属于必需品，四样东西中占了三样，照样生龙活虎。尤其是爱好，我喜欢足球篮球，更喜欢游戏，为什么要“别LOL”？LOL不是爱好么？

当然我上大学的时候还没有LOL，也没有DOTA，充其量有它的前身——《魔兽争霸》。在我们那个时代，《博德之门2》《命令与征服》《暗黑破坏神2》还是单机里的王者，网络游戏很少有人玩，某“红”字开头的游戏联机、CS对战倒是经常有。虽然没有LOL和《魔兽世界》，但选择将游戏作为爱好反而别有一番风味，因为这样的爱好更自我。

于是这种爱好因着大学充裕的时间，得到了延伸，比如做游戏MOD、写游戏小说等等。说实话，我并没有觉得玩游戏与学习、女朋友甚至爱好有什么冲突，大学四年每年干好四件事中的一件不是正好？有人会说现在与当初不同了，现在的玩家玩游戏太过沉迷，其实玩家就是玩家，没有什么时代之分：现在的玩家玩游戏好歹还有金钱上的限制，我们当初玩单机可没有。

所以我对这样的“遗书”并不喜欢，其实我对所有类似这样的告诫的话语都不喜欢，因为人生始终是自己的，快乐最终还是要靠自己去发现。为什么一定要“别LOL”？作为一个玩家，自豪地说我玩了很多年LOL难道是一件羞愧的事情么？不要和我说什么耽误学业，这年头有不耽误学业的么？

再说，我们的时代早已经发生天翻地覆的变化了，如果说在我上大学的时候，玩游戏纯粹是消遣，被人看做不务正业还多少算是情有可原。但是现在，中国游戏产业每年几百亿，早已经超过了很多“正业”，游戏业从业人员的薪酬之高，也早已超出了某些人的想象。因此，现在这个时代，在大学里玩好游戏有时候是一项朝阳事业的起步也说不定。

所以问题就变得简单了，与其告诫自己的后辈要干什么、不要干什么，不如说一句最简单的话，那就是做好自



我的大学——天津外国语大学



大学的爱情也许注定没有结果，但却必不可少



由于我离家比较近，所以这种宿舍生活体验不足一年



大学时的最爱之一：《辐射2》


我毕了业，《魔兽世界》也开始风靡了



也许这是现在大学生的最爱吧，别LOL谈何容易



一款我从高中玩到大学的游戏

己。自己喜欢做什么，就去做什么，喜欢玩什么就去玩什么，但是一定要做好、玩好便可。没必要追寻别人的道路，然后看自己浑身不顺眼。新时代已经来临，老旧的事物就像这份“遗书”所使用的修正液一样，正在逐渐死去。

在最光辉灿烂的时候把生命一下子玩到尽头，就是永恒

人类有时真是非常奇怪，大家都对自己逝去的时光表示惋惜，却都束手无策。说实话，我不认为这世上有什么时间是浪费了，每个人即便是在静坐，也有它的意义所在。关键其实在于，我们的过去好似都是浑浑噩噩，其实是因为我们并没有发掘出它们的意义。就好像这位留下“遗书”的学长，他一定是玩了四年的LOL，浪费了学业，也没有交到女朋友。于是，他认为自己的时间浪费掉了，但反过来说，你交到女朋友又会如何？毕业要是分手，是不是也一样觉得是在浪费时间？你没有玩四年LOL又如何？如果你无法从中挖掘出意义来，那么干什么都是在浪费时间。

即便你挖掘不出什么意义来其实也没关系，我想起了我的一个大学同学，他是一个摄影爱好者，大学时候不交女朋友也不怎么上课，每天拿着省吃俭用买下的照相机到处拍照，号称我们大学里地上捡到两张相片，就肯定有一张是他拍的。

他有没有摄影天分我确实看不出，只知道他自己很沉迷其中，大学毕业后几年没有见面，前几天我终于在一个聚会中见到了他。当我问他你还四处照相么的时候，他告诉我，那些相机他早就卖掉了，而且现在一听到快门响就头疼……

我很不解，觉得那么多年的金钱和时间都浪费了，他却不以为然地告诉我，那个时候自己很爱摄影，于是留下了那么多精彩的瞬间，现在不爱了，便放手，没什么浪费不浪费。人生大抵如此吧，我们很难爱一个事物一直爱下去，所以只要活在当下，就没什么浪费时间一说。

想起黄家驹说过的一句话，记忆很模糊了，依稀好像是这么说的：“在最光辉灿烂的时候把生命一下子玩到尽头，就是永恒！”他是这么说的，最后也是这么践行的。我不知道那位学长现在何处，只是觉得他自觉大学四年浪费了不少时光，但很有可能再次“浪费”很多时光。

不过这些话多少有些站着说话不腰疼的嫌疑，天知道将来我的孩子上了大学我会怎样说，也许我不会用修正液，但说出一番与那位学长同样的话也说不定。我只希望每个人都能忘记自己曾经做过什么，只记得自己一直是自己，一直很快乐就可以了吧。

要玩你就好好玩

有不少的人因为嫉妒的悔恨，从一个热衷游戏的玩家，变成了恶毒攻击电子游戏的急先锋，并试图用自己的现身说法来让别人更加信服。这种行为就像是给曾经如胶似漆的前女友泼硫酸一样，幼稚而可笑。

■说书人 大学毕业6年的长鼻君

大学的男生寝室里，最常遇到这样的尴尬情景：一个光着臂膀的男生，姿势怪异地坐在桌前，两只眼睛紧紧地盯着面前发光的屏幕，生怕错过片刻的精彩画面。右手用力握着，不停地进行抽搐式的运动，机械而剧烈。整个躯体也随着眼中见到的内容而摆动，且越来越激烈。最后，当兴奋神经达到最高潮的时候，伴随电脑展示出的强烈视觉效果，激情在一瞬间爆发，紧张的情绪也那一刻得到尽情地宣泄，也就在这一刻，数以万计的细胞被杀死，留下空空荡荡的意识和充满雄性荷尔蒙气味的寝室。但没过多久，一股负罪感、愧疚感和自责悄然爬上心头，渐渐将原本的欢愉赶走，男生开始后悔，悔恨刚才为什么要做没有意义的事情，白白浪费自己的大好年华……

是的，这一幕一遍又一遍发生在大学的校园中，每个住过校的男人几乎都有类似的体验。是啊，哪有男生不在大学寝室里打……游戏的呢？

要玩你就好好玩

当电子游戏撬开中国的大门，这种互动的娱乐方式就是迅速占领了学生们的课余时间。为了能够与中国的教育环境相吻合，中国的游戏商们想尽办法把电子游戏改造成教育界可以接受的形态。于是锻炼智力、学习机之类的概念，被纷纷炮制出来。但这些伎俩终究不能逃过火眼金睛的家长和老师们，电子海洛因应运而生，学生们的游戏

生涯开始转进地下，上演了一出出侦查与反侦查的好戏。正因为这样的压抑，使得中国的学生们，一踏进宽松的大学校门，就好似脱缰的野马，一发不可收拾，花费了自己最美好的年华，只为能够补回之前失去的游戏时光。

可是，本应带来快乐的电子游戏，并没有给中国的大学生们带来真正的快乐。后悔和反思开始出现，大学生们一边本能地投入到废寝忘食的游戏生活中，一方面又咒骂自己的控制力薄弱，管不住那双手。这种矛盾的心理发展到最后，就出现了在床板上留遗书的极端例子。

有人借此机会，觉得又抓住了攻击电子游戏的把柄，想要搬出十几年前的陈旧观点，学某教授那套，鼓吹电子游戏祸害的理论。也有不少的人因为嫉妒的悔恨，从一个热衷游戏的玩家，变成了恶毒攻击电子游戏的急先锋，并试图用自己的现身说法来让别人更加信服。这种行为就像是给曾经如胶似漆的前女友泼硫酸一样，幼稚而可笑。同样是面对那些自认为大学生活就应该吃喝玩乐的大学生或者准大学生，笔者却由衷地希望他们跟他们说一句——要玩你就好好玩！

怎么好好玩?

你可以把游戏玩深玩透玩回本。尽管你下载盗版拷贝或者免费网游并不需要一分钱，但看在投入那么多精力和时间的份上，总该把投入玩回来吧。如果一个游戏真的值得你去喜爱，值得你去投入自己的美好年华，那就把这个游戏玩得对得起自己。好的游戏，都有值得你去仔细揣摩的细节。喜爱一个游戏，就应越发深入地想要了解她，就跟谈恋爱一样。仅仅流于表面地做过一边，犹如生命中一晃而过的路人，你不过是经历了一场并不美好的一夜情罢了。无论是单机游戏还是网络游戏，好的游戏都会提供丰富的游戏内容，让你可以好好享受。而成就系统等延长游戏时间的设计，更是给玩家提供了绝佳的机会，大大增加自己的游戏生涯，去钻研游戏的内涵。

对于学生而言，最为痛恨的一类人就是学霸了。这群可恶的人类，只用别人十分之一的精力，就可以达到他人难以企及的高度。而比学霸更可恨的，是游戏打得比谁都好的学霸。当你发现一个在考试成绩上碾压你的人，在游戏中依然难以战胜，你会不得不认真思考这个世界的上帝是不是对人类充满恶意。人都不希望自己是个差劲的玩家。如果一个学生对待游戏的态度，就和他对待读书上学一样怀着负面情绪对待，那游戏对于他而言也不过是另一种负担。之所以还继续玩游戏，无非是无意识的惯性使然。而当自己脱离这无意识状态之后，就开始陷入深深的自我怀疑之中。所以，与其浑浑噩噩得打游戏，不如拿出对待高考的十分干劲，好好在游戏世界里大干一场。

你也可以把对游戏的热爱，转化为制作游戏的远大志向。很多喜爱玩游戏的人，都幻想着自己成为知名的游戏制作人。做着这些梦的人之中，大概只有不到十分之一的人会认真思考是否要以制作游戏当作自己将来谋生的职业。而最终真正进入游戏行业的人中，又有多少来自于这些热爱游戏的疯狂玩家呢。如果你是一个立志要进入游戏业的玩家，好好抓紧大学四年的时间。大学的





《魔兽世界》曾经让多少大学生废寝忘食，让多少人挂科退学



《英雄联盟》大有后来居上之势，快速占领大学寝室



《英雄联盟》甚至专门为在校学生举办比赛



多少人陪你一同度过鏖战的夜晚

时光，是人精力最旺盛同时空闲时间又最多的时候。如果在这个时间段里，就开始为将来的职业生涯未雨绸缪，等真正进入职场之后，会非常感谢自己没有浪费宝贵的时间。

游戏制作是一个系统而复杂的生产过程，在这个过程中，会牵涉到横跨多种职业技能的工作。人的时间是有限的，尤其是在工作了之后，想要在繁忙的加班中，挤出时间充实自己，拓宽自己的视野，更是难上加难，这个时候就会越发怀念大学里空闲自在的时光。如果你还是个大学生，又希望以制作游戏为职业或者兴趣爱好的话，就可以开始考虑如何利用大把的时间来点技能树了。你可以选择学习如何编程，来实现自己的奇思妙想；也可以选择学习3D建模或者绘画技能，用视觉的语言表达与众不同的游戏体验；更可以学习游戏的设计理念，或者如何使用游戏引擎和关卡编辑器，来创造属于自己的游戏；甚至是学好外语，了解国外先进的游戏理念，为将来制作具有国际水准的游戏打下坚实的基础。但凡种种，都是在大学中可以企及的目标。一旦定下自己的方向，人就会自我前进的动力。当走过这些路后，无论是否达到最终的目标，回头再看，也不会留下什么遗憾。

学会如何从游戏中找到快乐

你还可以真正学会如何从游戏中找到快乐。有的人可能不喜欢精深某个游戏，也不想在将来以做游戏为生，但就是放不下游戏，因为在游戏的时候可以找到快乐。如果你还喜欢玩游戏，但同时又害怕她会成为你的罪恶，影响你的生活，那就记住这样的忠告：游戏是人类的天性，游戏是人类自我学习的过程。放下心里的包袱，好好地享受游戏带给你的快乐。在游戏的时候，时刻记住自己游戏的目的，是为了追求生活中所不能得到的快乐。她不是毒品带来的生理反应，也不是金钱带来的世俗标准，她是人类的本能。人类，天生就爱游戏。

当你游戏的时候不再快乐，你应该问问自己，是不是应该停下来，看看其他的风景。不用为你的游戏时间感到后悔，因为她确实曾带给你快乐。当快乐离开的时候，你也可以暂时放下游戏。当有人支撑着惺忪的睡眼，依然在屏幕前倔强地抵抗时，快乐已经离开了他。此时的游戏不再是那个带来幸福的天使，而是不断生产痛苦的恶魔。生活中美好的东西很多，游戏也不是所有人生活的唯一。对于热爱游戏的玩家，游戏能够带给他们所要的东西，但不是全部。享受游戏带给你的快乐，告别游戏带来的负面情绪，尽情享受作为玩家的幸福。当别人问起自己的大学生活是否富有价值时，可以自豪地宣称，我在大学的时间里，找到了人生最美好的事物，直到现在，我依然可以享受着这份美好。

用自己血泪写下遗书的大学生，已经找不到游戏对于自己的价值所在，于是他后悔、怀疑、愤恨自己的所作所为。没人希望这样的悲剧发生在自己的身上，所以尽情享受自己的大学时光，想玩游戏就好好去玩，不给自己留下遗憾。



DotA是大学男生们最喜爱的游戏之一



不曾一同战斗过，算什么好兄弟

既然玩了，就别后悔

和很多男生一样，我的大学生活是在无尽的玩游戏中度过的。但是和其他人不一样的是，我从来没有后悔过。

■说书人 大学毕业2年的老科

和很多男生一样，我的大学生活是在无尽的玩游戏中度过的。但是和其他人不一样的是，我从来没有后悔过。

的确，现在在网上有一种思潮，每当一届大学生毕业，新生入校的时候，各种人就会冒出来痛悟自己大学每天打游戏，终日浑浑噩噩，错过了很多学习先进知识的机会，白白葬送了自己的大好前程。然而接下来我要说说我的故事，这个故事和你在网上看到的那些故事完全不同。

我的故事和你在网上看到的那些故事完全不同

我的一个表哥就是因为沉迷街机游戏而荒废了学业，因此从小家里对我玩电子游戏的管制就特别严厉。小学我几乎

没碰过任何电子游戏，就算网吧最红火的那段时间我也就是在网吧里蹲着看别人玩。初中和高中6年繁重的学业和家人的管制使我只有在假期才能玩游戏。直到考上大学，家里人再也不用担心我会“荒废学业”了。于是从上学开始长达12年的电子游戏管制正式放开，早已“饥渴难耐”的我用这4年几乎玩遍了市面上PC上出版的大部分单机游戏。上至《使命召唤》这样的一线大作，下至《防御阵型：觉醒》这样的“小游戏”。是的，我是一个注意力相当不集中的人，因此在这4年里我并没有和其他大学生一样日复一日地沉迷于WoW、DOTA这样的游戏，而是有组织、有计划的玩各种作品，争取每个月玩的游戏都不重样。

游戏对我来说已经不仅仅是一种单纯消遣时间的娱乐方式，而是变成了一种发挥我想象力的工具。作为一个脑洞大得出奇的人，我常常会全身心的融入到游戏中，幻想着自己就是游戏的主角，全力配合制作方为玩家营造的故事剧情和氛围。作为废土上的101避难所幸存者，我走遍了整个华盛顿。作为“诺曼底号”飞船的船长，我带领着船员一次又一次粉碎了收割者的邪恶计划。作为141特遣队的精英战士Roach，我鞠躬尽瘁，死而后已。作为从小生活在圣安地列斯的Carl Jackson，我回到故乡，帮助大哥整顿帮派，重振雄风。

这样疯狂的玩过了大一大二，大三时一个偶然的机会我看到了《大众软件》的征稿广告，怀着试试看的心态，我投上了我第一篇稿件，大软的编辑很快就回复了我，说我写的稿子他们目前不需要，但是我的文笔不错，希望我写另一款游戏。我怀着激动的心情，发着烧写完了稿子，然后一个月后稿子刊登了。一个平常只知道打游戏的臭屌丝就这样登上了全国最牛的IT期刊的游戏版面。在无数个人生中的第一次过后，大四毕业那年，我用自己节余下来的稿费买了一台新电脑，这是我这辈子第一次用自己的收入给自己买超过价值1000人民币的东西（由此证明我真是个臭屌丝）。现在我已经工作2年多了，虽然从事和游戏不相关的外贸行业，但我仍旧坚持写稿，钱并不是主要的（我真虚伪），重要的是这个过程给我带来的乐趣。通过玩游戏和写稿，让我认识了很多大软的编辑和（无节操的）自由撰稿人，让我对游戏的看法能够真实地让其他玩家看到和听到，我也慢慢地有了自己粉丝（绝对不超过3个）。也许我不会一直写下去，但是只要有精力，我就会一直写（当然主要是因为目前我还没有妹子）。

不要为自己的不如意找借口

也许有人会说我的故事仅仅是一个个例，并不是每个玩游戏的人最后都能将玩电脑游戏作为一种长期的娱（赚）乐（钱）方式，但是每一个个例的出现都是有启示意义的。就在很多人后悔自己大学4年浪费在玩游戏的时候，我却“玩出了一片天”（挣出了一台电脑）。凭借的并不是我有多么强大的先知先觉能力，而正是靠我全身心的投入。

反观这种“后悔”思潮，其实真的仅仅是一种自我安慰的借口。你大学4年并不是因为玩游戏而荒废的，而是因为你做任何事情都没有真正的投入进去。就算你认真地打4年DOTA，拿不到TI4的三千万美金，也可以在国内DOTA圈混个几万块钱人民币的职业联赛奖金，最差最差也能在不爽的时候在天梯上教训一下某些自以为是的小学生。因此问题不在于你在大学4年里玩了什么，做了什么，而在于你有没有真正的投入去做一件事情，自己想做的事情有没有真正取得一些成果。

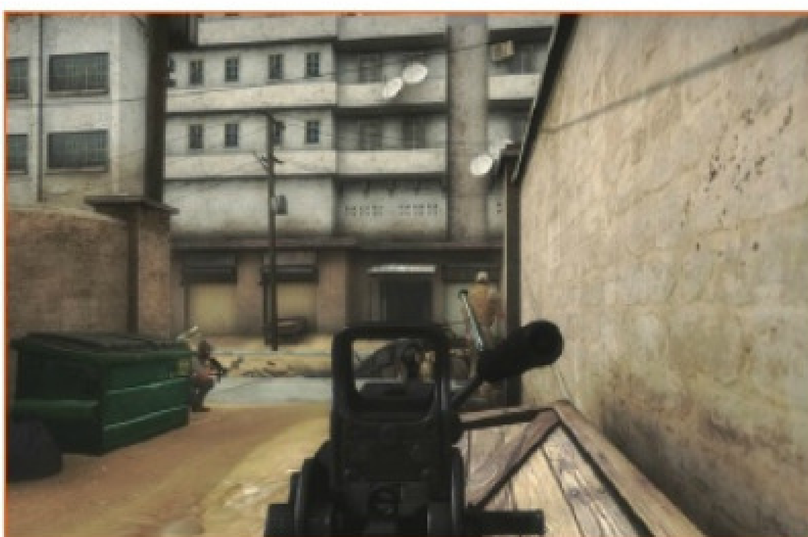
现代大学生缺少的并不是“职业规划”这种虚无缥缈的东西，你也不可能靠几次刷碗、洗盘子的廉价打工就能获得丰富的社会经验。现代大学生普遍缺乏的恰恰是老一辈常常挂在嘴边的那些东西：认清自己、踏实肯干、持之以恒、谦虚谨慎、坚持本心。因此在大学4年过后，你发现自己的学业仅仅是一个笑话，玩也只是随大流的敷衍、消磨时间，最终学没有学好，玩也没有玩好，妹子/汉子也没有搞到手。更可怕的是这种浮躁的心理伴随你踏上了社会，让你始终觉得自己混的不如别人好，都怪我大学4年打了太多游戏，没有学到东西。但是如果再给你4年，你会保证你能够扭转现在的一切吗？

很多人说自己如果当年在大学里好好学XXX或者考了XXX资格证，现在一定过得更好，对于这种观点我也是持否定态度的。因为你现在的判断往往是基于现在的情况做出的，而不是基于过去或者未来。也许你现在觉得当时在大学时学个XXX会比较有用，但是在你上大学的时候，这个技能可能并不被社会看好。相反，很多当年大学的“学霸”在毕业以后也并没有“走向人生巅峰”。说明他们当年刻苦学习的成果其实并没

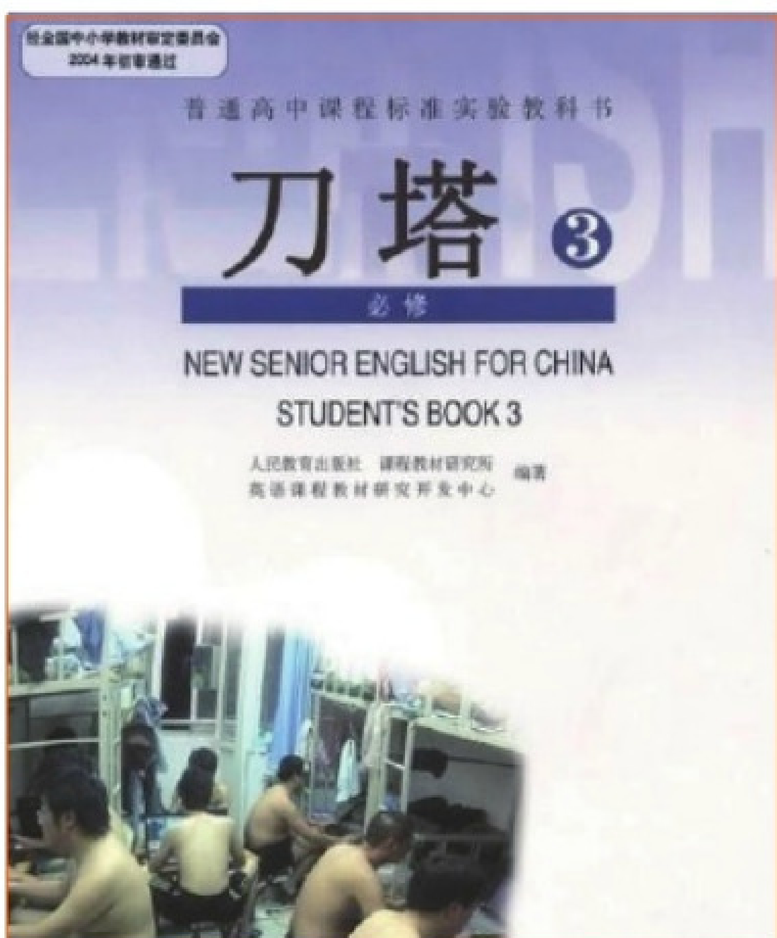

大学时期，我经常在打了一下午游戏之后出门都会像这个哥们一样左顾右盼……


如果再给我4年，我还会找一部开放世界的游戏，将自己想象成主角，慢慢的探索整个游戏世界


我玩游戏的小众程度之高，使得我在大学四年几乎很少和朋友一起去网吧，当然每次在网吧里打开一些例如《战争行为》这样的游戏时，都会获得其他学生的强势围观……


作为一个臭军迷，只要是像样的军事游戏我都会玩一下的


回顾大学四年，我还真玩过不少像《刺客联盟游戏版》这样味同嚼蜡的游戏



由于严重的MOBA游戏眩晕症，我大学四年并没有玩过DOTA，但是这也使我有更多的机会玩更多优秀的单机游戏


游戏和社会的共同之处就是，技能是事独立的，往往组合起来才有效……

有完全在自己踏上社会以后发挥具足轻重的作用。

因此我认为，社会就像一场RPG游戏，很多人口中说的“学点有用的东西”就和玩游戏时“点些好用的技能点”一样没有任何意义。谁都想“点些好用的技能点”，然而什么技能点才是好用的就是一个见仁见智的事情了。即使现在感觉这套技能点点下来很好用，也没人能预测下个版本更新或者在以后的关卡中哪些技能点会被削弱，那些技能点会被加强，而这正是社会这场“游戏”的乐（坑）趣（爹）所在。

我身边就有大学时期拼命考出某某资格证，以为毕业以后就吃穿不愁的学霸同学。结果当他真正毕业以后才发现，由于信息化技术的普及，这个职位都被电子平台系统代替了，自己辛辛苦苦学出来的“有用的东西”瞬间变成了历史。我也认识一些毕业以后选择出国深造的同学，但是毕业以后由于所学专业在外国已经不被认可，被迫回国和应届毕业的本科生一起抢工作机会。和游戏一样，在社会上打拼并不单纯靠你点一套技能点。人脉、关系、行业前景、机遇，诸多的因素影响着你的发展。从这个角度看，你就更不应该在网上“悔不当初”了。不要为自己现在的不如意而去找过去的借口。我们更需要的是立足眼下，既然事已至此，今后的路该怎么走，这才是现在真正需要考虑的事情。

玩过了就别后悔

我的母亲是一位文化水平并不高的家庭妇女，她在大学4年里完全没有干涉我任何的行动自由。如果我愿意玩游戏，那就玩，只要保证身体健康。考试60分万岁，没问题，只要保证能拿到毕业证。她的理论十分简单：孩子从小学开始就在不断地接受填鸭式的教育，大学毕业后又要面临复杂的社会、婚姻和家庭的负担。大学的4年是一生中唯一一个可以尽情享受和休息的时间。所以为什么不让孩子去享受这段时间呢？我很感谢我母亲的这种看法，让我大学四年是在完完全全幸福的感觉中度过的。4年当中我玩过的电脑游戏累计起来有上百部，我从一个什么都不懂的毛头屌丝变成了一个对游戏业界有着比较充分了解的游戏屌丝。有些人说这样度过了大学4年太空虚，可是我不这么认为。从一进大学我就立志玩上这4年，4年过后，我玩过了，我体验过了，从精神层面上，我是满足的，我为我的兴趣奋斗过了，并且还获得了成果（是的，我又在提我买了一台电脑的那点破事儿了），从物质层面上，我也是满足的。比起那些谈了4年恋爱花了不知道多少银子最后毕业只能分手的屌丝情侣来说，我觉得我赚翻了。大学这四年绝对没白过，既然挥洒过的青春，就不要觉得可惜。既然决定玩了，就永远别后悔。人生有多少个可以让你疯狂的4年？你有幸获得了这疯狂的4年，又何须为自己的疯狂后悔？

后记

在草拟这篇文章前，我刚刚和几个毕业后留在本地打拼的大学兄弟聚了聚，几个人聊天吃烧烤喝散啤玩到半夜。说到动情处，我顺势抛出了这个的问题：大学4年，你们玩了那么多游戏，你们后悔过吗？得到的答案却是惊人的统一：不后悔。既然玩过了，就不要后悔。这时候我才理解为什么这些人被我称之为“兄弟”。

如果非要有人让我说大学里应该学点什么，我倒是推荐各位大学学弟学妹尽快把驾照考出来。学车和考证需要耗费大量的时间。这种时间消耗只有在大学时期才能做到真正的0成本。就算考出来暂时用不上，也可以把驾照的分数变卖赚点外快。

我是一个心直口快的人，文章中可能有些你不赞同的观点，有本事你来打我？

星际尘埃

所以所谓“好好学习”“找到妹子”“打好游戏”甚至大学阶段的终极目标“找到好工作”，其实都是人生中极其渺小的一部分，在这四年里学会静下心来细细品味生活给予自己的一切，不谈成败，只看得失，在这个人生的第一个转折点为以后的生活简单做个规划，才是大学的重要作用。

■说书人 即将大学毕业的金戈画角

作为一名即将大学毕业，且曾离开学校所在城市外出实习的学生，当我看到那则所谓“郑州大学学长遗书”的新闻，觉得十分滑稽，那两封“遗书”字里行间流露出的更像是一种遗憾而非“忠告”。

我认为，这位学长所言有一定道理，但还是太片面。爱好这种东西，并非可以超越他所说的成绩和“女友”成为大学生的精神支柱或者生活意义，它们其实也是并列关系，有些人的爱好就是学习，有些人的爱好就是恋爱，所以所谓有个爱好就能无怨无悔显然是个悖论。而这位留长书学长的另一位留书室友，甚至简单粗暴地留下一句“好好学习，别LOL”警示学弟，不知是因玩《英雄联盟》担误了学业还是失去了女友，总之是一句并不太负责任的“告诫”。

在我看来，如今的大学生活，无论是学习还是游戏，其实这都只是大学生活很小的一部分，并不能喧宾夺主。大学四年，对绝大多数人来说，最重要的，是学会品味生活。如果你生长的家乡是小城市，而到一个风土人情于家乡迥乎不同的大城市求学，那么品味生活就显得更加重要。

在庞大而纷繁的社会里，我们每个人都像一粒渺小的尘埃，无法窥及宇宙全貌，甚至连自己所在星系稍远的地方都难立涉足。但重要的，是你是否有探索未知区域的欲望，以及静心品味周遭环境的心境。

从家乡到陌生的城市上大学，便像极了一粒星际尘埃探索宇宙的历程

刚到大学，我曾经惊讶于很多同学完全不知道家用游戏机一物的存在，或者对其认知仍停留在“小霸王”时代，全然不知PS3甚至XBOX ONE为何物，也没玩过PC上的单机游戏，虽然说着自己爱玩游戏，但每天打开电脑便是点开那些粗制滥造的国产网游图标，津津有味地玩上很久。品位这种东西当然他人无权置喙，但倘若是因为见识有限而导致的品位低下，那就是很大问题了。

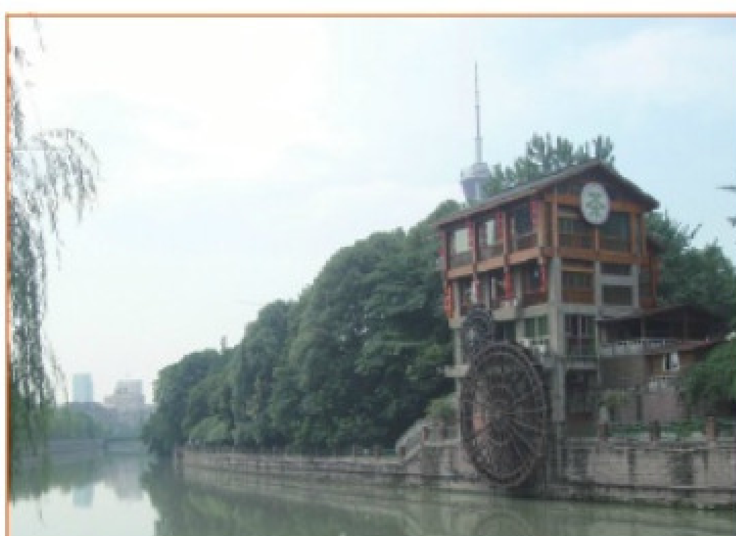
所以那时我就认识到，因地域教育理念差异导致的学生个体视野差异，甚至个人生活能力差距都非常大。

甚至我有相当一部分同学直到大三都从来没有过自己去商场挑选、购买衣物的经历，所有的衣服都是从家里带来或者家长买好直接邮到学校，哪怕我们宿舍出门区区几百米就有本地第二繁华的商业街。在这类人心中，两点一线的生活之余，下楼在校园超市买个脸盆都像一次冒险。

我的室友中便有几位入学时几乎毫无独立生活能力，除了去上课出席、食堂吃饭之外，足不出户，回到寝室就打开电脑玩游戏。虽然我也喜欢玩游戏，但从北方小城来到天府之国的我，更喜欢在闲暇之余在成都闲逛，感受一下这里与家乡截然不同的生活气息。于是三年期间，我的足迹



成都的美食往往隐藏极深，寻之不易



静谧的府南河畔能让人静心沉思



西关老字号南信双皮奶，闻名遐迩



“宇宙中心”五道口的白天与黑夜如同表里世界般反差巨大



伴随我们成长的图书，在图书馆再次温习一遍有何不可？



毕业后，很难再找到能随时和你开黑的队友，珍惜你的室友吧

遍及整个成都三环内，从古朴肃穆的宽窄巷子，到繁弦急管的九眼桥边，那些从未感受过的别样生活深深吸引着我，哪怕不置身其中，只是远远地望一眼，便也算是长了见识，开了眼界。

而既然在成都，生活中也少不了美食。我的很多闲逛之旅，目的地往往是某些远近闻名的小吃。互联网是个好东西，过去的人们虽嘴上说“酒香不怕巷子深”，但毕竟在信息传播途径贫乏的年代，很多美食美景只有少数人得以享用。大众点评网这种网站的出现很大程度上弥补了信息不对等的缺陷。我经常会饶有兴趣地翻阅大众点评网上的各类本地美食信息，寻找一些并不偏远的小店加入收藏，以期有时间前去品尝。有一些只是感到新奇的小吃会在顺路时坐下小憩顺便一尝，而那些闻名遐迩的“苍蝇馆子”或者冠绝锦城的美食，我往往会和同学专程寻觅。

我开始曾强迫那几位“宅”到极限的室友一起到新发现的物美价廉的饭馆吃过几次饭，久而久之，在美食美景等新鲜事物的诱惑下，他们也渐渐变得活跃起来，如今每每邀请他们一起出去“体验生活”，他们也不会像刚入学时犹豫不决，而是欣然同行。

那几位曾经认为CF和DNF便是游戏的全部的同学，如今纷纷购入掌机甚至主机，常在第一时间体验国外大作。我的一位室友，上大学前只玩过“三国杀”和“龙之谷”，现在每天在3DS和PSV上玩得不亦乐乎，甚至因为游戏和动漫开始自学日语。而我也时常会和室友们开黑打DOTA2，那种零距离交流，互相吐槽嬉笑怒骂的体验也是大学生活中不可磨灭的宝贵记忆。



最牛“苍蝇馆子”物美价廉，可供囊中羞涩的大学生一饱口福

离开成都前往北京和广州实习的半年，让我有机会体会到更加多样的文化与生活

首都北京，汇聚了国内各种行业的无数顶尖公司，也有着极其庞大的外来人口数，本地传统的地方文化倒是被冲淡不少。都市生活各类行为可能大同小异，但是因为各种活动发生在一些特定地点，便有了别样的风情和意义。无论是在三里屯和老外侃大山，还是跑去南锣买游戏，甚至在北海乘游船，都有着其他城市感受不到的风韵。有着宇宙中心之称的五道口，更能然人感受到自身的渺小，那种巨大的无力感，并不只来自清华科技园的那些IT巨擘企业，还有五道口惊人的房价。或许宇宙中心这片星云并不是适合大多数人的归宿，但有所经历，总是好事。

过了南回归线，南国的广州又是另一番风貌。广州与成都相似，在饮食文化上相当讲究，但却追求更为寡淡的味道与更为复杂的工艺。与饮食文化密不可分的，还有羊城人热闹无比的夜生活，商品琳琅满目的购物街与人头攒动的街边大排挡相映成趣，不管是组装的碳烤生蚝还是南信双皮奶亦或是街头叫卖的肠粉，这些食物都是这座城市的一个符号，这部分生活的烙印会深深地印在每一个曾经在这里生活过的人身上，哪怕他们早已离开。

当你走过更多的城市，曾用心体会过各地生活节奏的不同，便会对眼前的很多事物更加珍惜。

行万里路能开阔眼界，读万卷书则是另一种拓展视野的途径，这也是大学能给予每一个学生的另一笔财富

每一所大学的图书馆都是浓缩了人类文明进化史的宝库，古今中外的天文地理，政治历史，都是值得花精力去研究，如果只看自己所学专业的书籍，就未免显得太偏执了。我曾在图书馆花了一个学期时间阅读大量国产推理小说，接下来的一个学期又几乎搬空了日本推理小说的书架，之后两相对比能发现两国社会关注点有趣的异同；也曾把从小学一直追到高中的“哈利波特”系列从头到尾细细重温一遍，回忆起那些经典的片段，仍激动不已；还曾在跨专业选修课考试之前临阵磨枪，找出大量深度相关书籍“充电”，以期获得高分……

图书馆的可贵之处在于，在这里主动或被动学到的东西，与学校这个小小社会中的幼稚功利无关，而是一种用于提升个人境界，陶冶情操的装备，这种装备虽然绑定角色，但是却没有耐久度限制，甚至穿得越久，实战价值越高。除此之外，阅读还可以直接产生一种强大的驱动力，会“怂恿”我们前往书中描绘过的那些地方一探究竟。

读书与行走，探索和反思，友谊及经历，都是大学馈赠给每一位学子的宝贵财富，这些东西归结起来都是时间与自由的副产品，需要细细品味才能体会个中价值。如果做什么事都仅仅是浮皮潦草、走马观花，有所经历却毫无感悟，那才是真正的遗憾。

所以所谓“好好学习”“找到妹子”“打好游戏”甚至大学阶段的终极目标“找到好工作”，其实都是人生中极其渺小的一部分，在这四年里学会静下心来细细品味生活给予自己的一切，不谈成败，只看得失，在这个人生的第一个转折点为以后的生活简单做个规划，才是大学的重要作用。这甚至会影响今后的生活态度，因为咀嚼过生活细节的人，绝不会欲求不满，也不会在追逐虚无缥缈目标的疲惫中，或是抱怨生活不顺的牢骚中闷闷不乐。哪怕是做星际中的一粒微不足道的尘埃，他们也会很满足，很快乐。

站在街头，感受城市发展的日新月异，是一件很快乐的事。静下心来，你会发现，即使是在荧屏闪烁、键鼠齐飞的中关村，过街天桥上仍然有人在贩卖塑料制的发条玩具。

而那沿着平凡生活轨迹在天桥上行走着的发条玩具，发出的如儿时老式钟表般的咔嚓咔嚓声，正等待着有心人去聆听。P

Joker的chinaJoy记忆

2014年的ChinaJoy已经结束，结束了上海的忙碌之旅的大软一行人回京之后还得开始赶制新一期的杂志，连轴转的日子虽然累，但是也相当充实。

为期4天的ChinaJoy成为了玩家的狂欢派对，但对于我们这些做媒体的，却是一次不折不扣的艰辛拉练，高密度的采访和不停在场馆中取材的过程让这次大软ChinaJoy之行的每个人都特别疲累。

不过能够在展会现场看到众多喜欢我们的读者，所有的辛苦都是值得的，在这儿本胖先谢过大家了。

现在我就通过一些照片，来和大家分享一下Joker本次ChinaJoy的行程吧。


本以为起很早去赶车，但是苹果园地铁站当天的拥堵让我知道了人算不如天算的千古真理


坐上地铁冲向南站，离开车仅剩半小时，如无意外，我得改签车票了……


改签之后要比原定时间晚接近7个小时，我在车站内成为了孤独的守望者


抵达上海后第一项任务是来换此次CJ的媒体证，同行真多……



第一天到了会场后，找到了我们的小展位，开始和读者面对面交流



扫微信二维码，老读者与新读者都能有一个新的渠道来了解我们



由于带去的杂志只是用来展示并不售卖，这个红衣服的小姑娘在展位前看了许久，最后我们决定送她一本



此次的热心读者小白狼，俩胖子的合影画面都快放不下了，还有考虑到年龄，被叫Joker叔我就认了（时间如飞刀，刀刀催人老……）


第二天来晚了一点，发现我们的小展位已经成为垃圾场了……



不同于我总和读者合影，渔夫这个家伙吸引的总是漂亮的showgirl，哎……（渔夫：小米手机拍人像就是这么难看……）



旁边卖动漫周边的小伙子送了我们小姑娘一副猫儿，萌度一下就爆表了


场馆内的俯瞰图


对于孩子来说，游戏才是最本质的东西

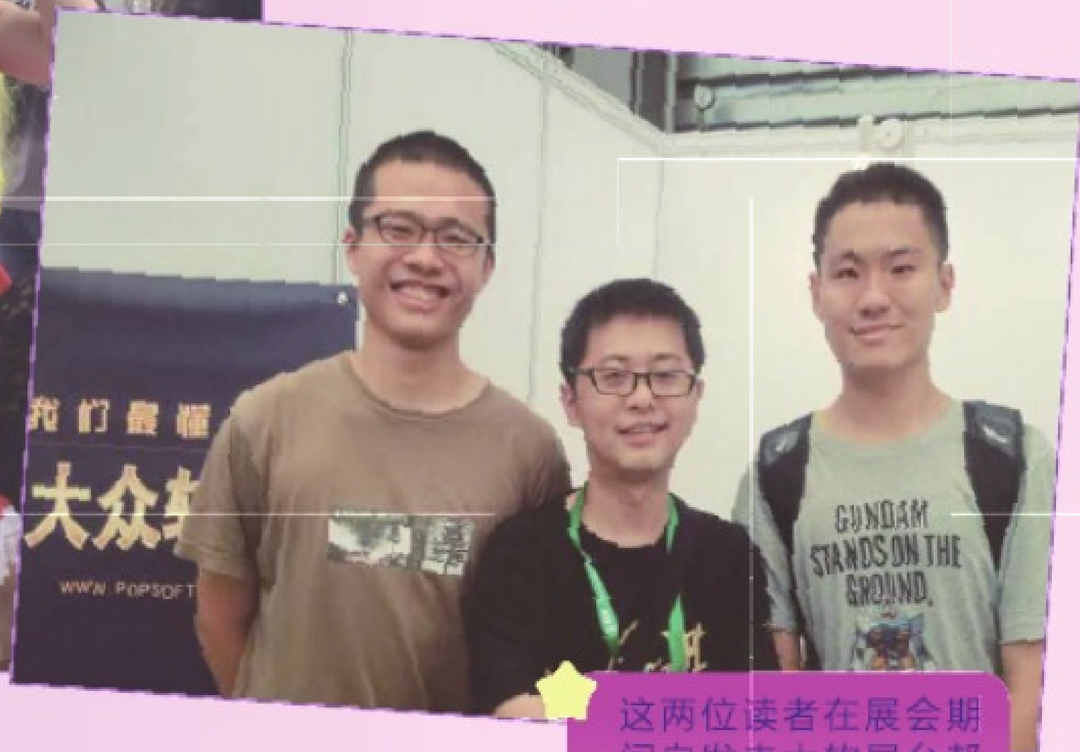

骑在父亲脖子上的小萝莉，喧闹的场馆会给他留下什么样的记忆呢？


离场之时看到了WE战队的草莓，不知场馆内的LOL粉丝有没有发现他


售卖的动漫周边令场馆内的猫耳娘大增


他俩拿了DOTA2的周边来我们展位炫耀，要不是打不过他们我早都动手了……


在会场取材的时候发现了一位特殊的“美少女”，那风骚的腿毛和人字拖简直亮瞎眼……



这两位读者在展会期间自发来大软展台帮忙，真是非常感谢，据8神经说，两位身高都接近2米！


这似乎是中国版的“AKB48”


最后一天离开场馆！ChinaJoy，我们明年再见

CJ妹子哪家强 大软记者帮您忙！
















木然：此姑娘长得颇像柳岩啊


魔之左手：今年的军事妹子都非常的有范儿


一丝Blue：这个cos组合的整体素质都十分高，姑娘可爱小伙帅气


苇苇：我喜欢这个姑娘！笑起来真好看！


西五环斟茶员：我们自己的猫耳娘那也是萌萌哒


西五环寻食员：十分有亲和力的妹子


缘下杂音：甜美妹子非常上相，poss也摆的好


介错人：这妹子集高冷与可爱于一身！




合欢散：今年的猫耳娘真是各种美腻！


没事儿抽疯：长腿笑得甜才是王道好嘛！

2014年6~8月新游排行榜

评分数据及排行取自 metacritic

1 最后生还者重制版 95

The Last of Us: Remastered **制作** Naughty Dog **发行** SCE
平台 PS4 **发售日** 2014.7.29

夏天是传统的大作发售淡季，今年的夏天尤为平淡和无趣，各种重制版和再发行版占据了这几个月的发售榜单，这其中最引人注目的要数PS3末代大作《最后生还者》的PS4重制版，顽皮狗将本作重制为1080p60fps的高清画面，同时将附带PS3版发售至今的所有DLC，对于没有在PS3上体验过本作的玩家来说，这个重制版还是值得购买的，相比众多其他厂商将旧作拉伸分辨率的做法，顽皮狗对待本作的高清重制还是相当用心，符合他们一贯重视细节的风格，对于这款游戏，再多的解释和介绍应该已经没有太多的意义了。P



2 铲子骑士 92

Shovel Knight **制作** Yacht Club Games **发行** Yacht Club Games
平台 PC/3DS/WiiU **发售日** 2014.7.2

作为从Kickstarter走出的小成本作品，Yacht Club Game的首款游戏《铲子骑士》选择PC和任天堂平台是颇具冒险精神的行为。这款从画面到设计都彻底回到八位风的处女作却呈现出了极为成熟的风范，喜好2D平台游戏的玩家莫要错过。P

3 暗黑破坏神Ⅲ UEE 90

Diablo III: Ultimate Evil Edition **制作** Blizzard **发行** Blizzard
平台 XONE/PS4 **发售日** 2014.8.19

在《暗黑破坏神Ⅲ》以崭新的面貌登陆主机平台近一年后，次世代主机也迎来了更新至资料片《夺魂之镰》的D3，这一次暴雪针对主机版做出了更多大刀阔斧的改动和全新的特性，它将是《暗黑破坏神Ⅲ》最完善的版本，也是次世代主机上最好的合作同乐游戏。P

4 墨西哥英雄大混战超级冠军版 90

Guacamelee! STCE **制作** DrinkBox Studios **发行** DrinkBox Studios **平台** XONE/PS4 **发售日** 2014.7.2

5 神界原罪 87

Divinity: Original Sin **制作** Larian Studios **发行** Larian Studios **平台** PC **发售日** 2014.6.30

6 地下铁归来 87

Metro Redux **制作** 4A Games **发行** Deep Silver **平台** PC/XONE/PS4 **发售日** 2014.8.26

7 像素垃圾射手终极版 87

PixelJunk Shooter Ultimate **制作** Q-Games**发行** SCE **平台** PSV **发售日** 2014.6.3

8 光线战机英雄 86

Resogun: Heroes **制作** Housemarque **发行** SCE **平台** PS4 **发售日** 2014.6.24

9 与狼同行第五集——哭泣之狼 85

The Wolf Among Us: E5 – Crying Wolf **制作** Telltale Games **发行** Telltale Games **平台** PC/XONE/PS4/X360/PS3/PSV/iOS **发售日** 2014.7.8

10 交换世界 85

The Swapper **制作** Facepalm Games **发行** Facepalm Games **平台** PS3/PS4/PSV **发售日** 2013.8.5

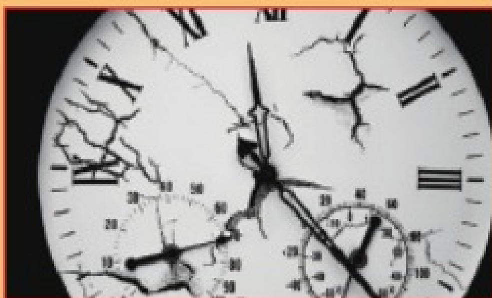
重点推荐

手游时代媒体APP的突围之路



随着手游市场不断扩大，手游相关的媒体APP、工具类APP也如雨后春笋般涌现，其中不乏传统媒体的转型产品，通过传统思路能够做好手游媒体APP吗？

是谁打碎了我们的时间？碎片化娱乐迷思



信息时代，一切都变得碎片化，包括我们的时间都被打成碎片。然后一只有缺口的苹果、一台绿色机器人或者是一只胖企鹅在努力地企图填满这些碎片。

DOTA2与LOL游戏水火不容还是玩家互不相通？



自从冰蛙与羊刀并肩作战，共同抵抗暴雪大神的入侵，已经过去了十年。然而DotAer与LOLer之间脆弱的基情却早已荡然无存。震天的战鼓又一次响起……

主管单位　广西出版传媒集团有限公司
主办单位　广西金海湾电子音像出版社有限公司
编辑出版　广西电脑游戏新干线编辑部
社　　长　施伟文
总　　编　滕耀胜
执行总编　韦松林

编 辑 部　杨立（主任）
陈子赟（副主任）
栏目编辑　杨文韬　汪澎　韩大治　吴昊　郑弢　赵博
专栏记者　李坚玮 马骥 胡太星
特约记者　潘妮（美国）
本期责编　郑弢
电　　话　010-88118588-501
新闻热线　010-88118588-101
通信地址　北京市100040信箱18分箱
邮政编码　100040

广 告 部　李怀颖　陈文
电　　话　010-88118588-801
发 行 部　韩灵合
电　　话　010-88118588-601
传　　真　010-68686261

平面设计　林静 汤瑛 张子祚
印　　刷　北京盛通印刷股份有限公司
国际标准刊号　ISSN 1672-0148
国内统一刊号　CN 45-1304/TP
邮发代号　48-154
发行范围　国内公开发行
发行代理　北京情文图书有限公司
电　　话　010-65934375
广告许可证　4500004000185
出版日期　出版日期 2014年9月1日
订 阅 价　人民币 12.00元
零 售 价　人民币 10.00元

“骑砍神教” VS “刀塔联盟”

8月，大软的主力远征ChinaJoy，编辑部群龙无首，为了团结新人编辑，培养大家的团队合作精神，编辑部余部在午休时间开始流行DOTA2与《英雄联盟》，开黑痛打小学生，联手干掉大魔王，感觉着实不错。细心的读者也会发现，8月份大软的微博与微信中有关这两款游戏的报道增加了不少，这便是DOTA2与《英雄联盟》在编辑部迅速传播的功劳，谁说大软只做宅文化，我们还要进军电竞圈，拿下TI4，拉扰王校长，从此走上媒体的巅峰。现在新编辑入职安装新电脑，机器中默认自带Steam，正所谓以老带新，不遗余力。

俗话说21世纪最缺的不是别的而是人才。随着编辑部游戏队伍的扩大，DOTA2与《英雄联盟》难免发生冲突，到底玩哪个游戏常常成为午饭时各小编争议的焦点，甚至不惜以包子贿赂、甜筒收买，拉拢队友，收买人心。合纵连横的局面甚至比开黑比赛还要精彩。可惜DOTA2与《英雄联盟》没有办法在同一个屏幕中直接对决，要不然两波人马直接在游戏中对决一番，肯定十分精彩。

虽然两款PC游戏没有对决的功能，但在手游领域前段时间倒是出现一个手游号称是“刀塔VS英雄联盟”，那款手游把两个游戏的英雄揉到一块儿，实现了某种程度上的“对决”。不过我们的手游编辑一说到这个手游就遭到众人的鄙视。话说人家游戏还没出来就遭鄙视了，手游小编容易嘛，至少点个赞再鄙视也来得及嘛。

DOTA2与《英雄联盟》谁是编辑部电竞霸主还没有决出胜负，远赴CJ现场的大部队已胜利归来，并带回了CJ的各种情报。经过CJ洗礼的某编辑大吼一声要秀出高大上的游戏，众人仔细观瞧发现是《骑马与砍杀》——喂喂喂，话说今年CJ上没有这个游戏吧。不过“骑砍教主”根本不理会小编的吐嘈，以“迅雷不及快播”之势将游戏拷贝到各位小编的电脑之中，并搭建服务器，开房设擂，号称：“谁能在俺面前走上三回合就送屠龙宝刀。”其张狂表态引来众小编不服挑战，结果竟是没人能够挑战成功。上将潘凤何在？我们需要你！

在“骑砍教主”亲自弘扬教法的努力下，越来越多的小编苦练砍杀格挡与射箭技能，就此投向“骑砍神教”的阵营，甚至连《英雄联盟》与DOTA2的地位都被动摇，冷兵器暴力美学的威力何其之大，连温文尔雅的文编妹子都放下手里的《暖暖环游世界》来观摩一番，不过，人家在新建人物的界面中花了一个小时也没能把欧罗巴大汉捏成东方暖男，就直接放弃了。看来“骑砍”还得在捏人方面有更多加强才行。

跟着越来越多不同口味的小编入职，大软已成为各路游戏交锋的试炼场，游戏较量的背后是游戏性、定位与品牌的竞争。小编们力争将各种类型的特色游戏呈现给我们的读者。



Geak Watch
果壳智能手表

GEAK果壳
www.iGeak.com

全球第一款真正意义上的智能手表
可脱离手机独立上网、独立使用的独立设备
可提供人体感应在内的独特传感能力
使用真正的智能操作系统
具备功能内容不断升级的能力



全球最精致的安卓智能设备
安卓4.1 仅有30%的设备能运行的顶级智能系统
浓缩于1.5寸高清真彩屏
强大的内置CPU提供强大计算动力
甚至可直接解码高清视频



高集成网络模块
唯一具备WiFi模块的智能手表
可在脱离一切其他产品的情况下独立上网。
使用行业领先的蓝牙4.0技术
可独立进行网络数据传输



时间还可以这么看
GEAK Watch不仅支持多地时间
还支持世界时钟以及主题自定义



我们不应该只看天气
GEAK 手表提供全球精准的天气信息
可以随时随地获取天气预报
GEAK 手表可实时更新污染指数
保护你和家人的身体健康



生活可以更健康
7*24小时的计步器
全天记录行动数据
精准分析脂肪燃烧情况
为立志健身者提供最精准的数据支持



多种智能传感器
最强大的传感器、最完整的集成GEAK Watch集成了温度、
导航、动力加速、陀螺仪等多种智能传感器
部分采用更高精度更高可靠性军品级产品

12天

超节电软硬件技术 待机高达12天
GEAK Watch有超低功耗的芯片
配合高效率LG全贴合屏幕和独家的节电OS平台
待机时间可以高达12天
秒杀市场同类设备

